



EXCLUSIF

LA DÉMOYNE  
STARTOPIA

EXCLUSIF

LE FILM  
COUNTER-STRIKE

EXCLUSIF

LE TRAILER E3 DE  
WARCRAFT III

N°147 Juillet / Août 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

# Gen4

> **PC CD-Rom**[www.gen4pc.com](http://www.gen4pc.com)

## WARCRAFT III

La star de notre dossier E3

### SPÉCIAL E3

44 pages pour tout savoir sur :

**Star Wars Galaxies****Medal of Honor****Max Payne****Civilization III****Mafia****Earth and Beyond...**

**Test** Jedi Knight 2 : le retour d'un des plus grands héros de tous les temps - Charles Cecil présente son nouveau jeu : **Cop Cop Bad Cop** - Duke Nukem Forever : les infos au compte-gouttes... **Preview** MechCommander 2 : de la stratégie temps réel... **Microsoft Train Simulator** : Flight Simulator avec des trains ? - Une nuit en enfer : les auteurs de Devil Inside nous ont fait... **Sujet** Spécial E3 : 44 pages pour tout savoir sur les jeux de demain ! **Tests** Startopia, Alone in the Dark 4, The Sims, Conquest 2, Half-Life : BlueShift, Cycling Manager... **Multi** GIL et Lan Arena 6 : le compte rendu - **Anarchy Online** : la vraie révolution... **Strike Force** est le début du mois... **Hardware** Spécial cartes graphiques : un bilan sur l'offre actuelle et un guide pratique pour apprendre à bien overclocker... **Soluce** Tous les secrets de Black & White enfin révélés !

L 9338 - 147 - 38.00 F - RD



La technologie de pointe du processeur Pentium 4 fait le bonheur des amateurs de musique. Convertissez rapidement les CD en MP3 et bénéficiez de plus de puissance pour mixer votre propre musique.

Une puissance extrême pour des jeux extrêmes. Le processeur Pentium 4 se débrouille avec des graphiques réalistes et rapides, et en son à vous faire le souffle.

Une puissance accrue pour les vidéos numériques. Plus de puissance pour les vidéos numériques, et vous pourrez regarder vos vidéos les plus belles, les plus récentes et toutes les autres vidéos numériques, pour vos films. Sans doute, une meilleure qualité lorsque vous visionnez à nouveau vos films.

Une puissance accrue pour les applications électroniques. Plus de puissance pour les applications électroniques, et vous pourrez profiter de toutes les fonctionnalités de vos applications électroniques.



Se conclut avec un perso à auto le plus de 2 ans ou plus 16 ans avec un permis A.

**VARADERO**  
XL125V

Sabot moteur en option



# Le bonheur au 1/4 de tour

*Une race, une moto, un chemin... rien n'arrête la nouvelle*

*HONDA VARADERO 125.*

*Une forte personnalité, un moteur 4 temps bicylindre  
puissant et une géométrie cycle assurant une parfaite stabilité  
font de la HONDA VARADERO 125 une véritable complice.*

*A son guidon, c'est le bonheur immédiat.*

*Disponible en bleu, rouge ou noir.*



Le bonheur est à portée de guidon.



The Power of Dreams  
[www.honda.fr](http://www.honda.fr)

**2 ANS DE GARANTIE**

Garantie sans kilométrage - Honda Motor Co. (Europe) Ltd.



TOMB RAIDER LE FILM P. 106

## MAGAZINE

- 1 En couverture**  
**Warcraft III**  
Le prochain jeu de Blizzard, star de notre dossier E3.
- 10 Le CD-ROM et le DVD-ROM**  
Une tonne d'exclus ce mois-ci dont Startopia et Alone 4 !
- 16 Les News**  
Jedi Knight 2, le film *Final Fantasy* et plein d'autres choses.
- 38 Hors-sujet**  
Trois pages pour couvrir l'actualité débordante de cet été.
- 150 Hardware**  
Les cartes graphiques sont à l'honneur dans ce numéro.
- 186 Courrier des lecteurs**  
Le Tegnard est content, il a enfin des lettres intéressantes !
- 194 Next**  
Tout ce qui ne sortira pas en septembre est dans cette page.

## PREVIEWS

- 42 Train Simulator**  
Une sorte de version ferroviaire de Flight Simulator.
- 44 Une nuit en enfer**  
Un shoot 3D signé par les auteurs de Devil Inside.
- 46 MechCommander II**  
De la stratégie temps réel mettant en scène des robots.



MECHCOMMANDER II P. 46

## SUJETS

- 50 Spécial E3**  
44 pages sur les plus gros jeux de l'E3, salon pro de jeux vidéo.



P. 50



ALONE IN THE DARK 4 P. 114



ANACHRONOX P. 126

- 106 Tomb Raider : le film**  
Historique d'une production à très gros budget.

- 114 Alone in the Dark 4**  
Edward Carnby est de retour... Mais il n'est pas seul !

- 120 Startopia**  
Serez-vous créer la plus belle des stations orbitales ?

- 126 Anachronox**  
Ion Storm nous livre un jeu unique, mélange de genres.

- 130 Half-Life : Blue Shift**  
Retour à Block Mesa dans la peau d'un agent de sécurité.

- 132 Cycling Manager**  
Un nouveau genre est né : le management d'équipes cyclistes.

- 134 Gangster 2**  
En attendant Mafia, devenez quand même parrain.

- 136 Sudden Strike Forever**  
Attention, add-on à réserver aux professionnels du genre.

- 138 The Outforce**  
De la stratégie temps réel dans l'espace... mais pas en 3D.

- 140 Road to India**  
Visitez l'Inde dans un jeu d'aventure grand public.



## Édito

Pour commencer cet éditto, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par laquelle ? La mauvaise, d'accord. Cette année, pas de numéro d'août de Gen4 (chouette, la direction nous donne des vacances !). La bonne, c'est que vous tenez entre vos mains un numéro plus gros que d'habitude, 196 pages dont 141 de rédactionnel (les rönchonneurs pourront ainsi calculer le nombre de pages de pub sans trop se fatiguer, merci qui ?). 141 pages dont un énorme sujet sur l'E3, le plus grand salon professionnel de jeux vidéo. Des jeux absolument géniaux qui arrivent aux projets des plus grands développeurs (Bill Roper, Warren Spector, Richard Garriot, etc.), vous saurez absolument tout (après avoir lu le dossier, évidemment) ! L'autre bonne nouvelle (oui, finalement, il y avait une mauvaise et deux bonnes), c'est que nos CD et notre DVD sont pleins à craquer et, excusez du peu, avec beaucoup d'exclusivités, telles que la démo d'Alone 4, de Startopia, ou encore le court-métrage Counter-Strike. Voilà qui devrait tout de même vous faire patienter pendant deux mois. Et si ce n'est pas le cas, vous pourrez toujours prendre votre dose de jeux vidéo au cinéma puisque deux films à gros budget sortent cet été : Lara Croft: Tomb Raider (27 juin) et Final Fantasy : les Créatures de l'esprit (15 août). Rassurez-vous, on vous en parle également dans ce numéro. Alors, il ne s'annonce pas si mal que ça, cet été, non ?

Sébastien Tasserle

## MULTI

- 142 News**  
Midgard, Neverwinter Nights... Que du bon !
- 144 CPL et Lan Arena 6**  
Compte rendu des deux derniers événements Multijoueur.
- 146 Anarchy Online**  
La bêta 4 a commencé. Quels changements à noter ?
- 148 Strike Force**  
La version pour Tournement de Counter-Strike...

## SOLUCE

- 170 Black & White**  
Mission par mission, allez jusqu'à la fin de ce jeu mythique.



BLACK & WHITE p.170

STARTOPIA p.120

# 40 JEUX

WWW.GOLDENPALACE.COM/FR

LES PLUS GROS GAINS SONT  
TOUJOURS AU GOLDEN PALACE®

ROULETTE



BACCARA



C R A P S



BLACKJACK



RED DOG



PROGRESSIVES



K E N O



POKER PROGRESSIF



MACHINES A SOUS



POKERVIDE O



CHEZ LE GOLDEN PALACE®, NOTRE OBJECTIF PRINCIPAL  
EST DE VOUS OFFRIR UN SERVICE DE JEUX  
EN LIGNE SUPÉRIEUR SANS ENNUIS.

POUR Y PARVENIR, NOUS AVONS  
RÉUNI LES LOGICIELS, INFRASTRUCTURES ET  
TECHNOLOGIES DE POINTE LES PLUS  
AVANCÉS DU MONDE DE JEUX D'AUJOURD'HUI.

WWW.GOLDENPALACE.COM/FR

# SENSATIONNELS

WWW.GOLDENPALACE.COM/FR

VÉGAS @ HOME - JOUEZ À TOUT INSTANT :  
C'EST RAPIDE, C'EST GRATUIT, C'EST ÉPATANT

le site de jeux le  
**PLUS POPULAIRE**  
du web!



LOGICIEL GRATUIT Y COMPRIS :  
LE POKER, LE BLACKJACK,  
LE KÉNO, LA ROULETTE...

40 JEUX DE CASINO CLASSIQUES :  
AVEC 6 NOUVELLES MACHINES  
À SOUS PROGRESSIVES

PERFECTIONNEZ VOTRE STRATÉGIE DE MISE :  
GRATUITEMENT

TECHNOLOGIE SSL : TRANSACTIONS EN LIGNE  
CRYPTÉES ET SÉCURISÉES

SERVICE À LA CLIENTÈLE 24/7

CONSEILS ET RUSES :  
APPRENEZ DES EXPERTS

WWW.GOLDENPALACE.COM/FR

# Startopia



Les astronautes vont être à des centaines d'années-lumière des guerres galactiques. Et vous n'en aurez pas le temps de dépenser leurs brouillons ? Chez vous, si vous savez proposer la station spatiale la plus syrope. Aménager des infrastructures confortables, même les susceptibilités de chaque espace, repousser les richesses... vous avez souffert pour satisfaire votre clientèle. Heureusement, c'est beau. Et tout de suite parlablement visible. On sent que les p'tits gens de Mucky Foot sont des transjuges doux de Buitton.



Nous vous avions prévenus le mois dernier : avec l'E3, les vidéos pleuvent. Et attention, pas de déchets, uniquement des gros titres : Max Payne, Duke Nukem Forever, Warcraft III, Empire Earth, etc. Vivement la rentrée ! En attendant, voici quelques démos pour vous faire patienter.

**CD-ROM Warcraft III**

■ **ENCORE UN TRAILER** Oui, mais celui-ci est encore plus beau et surtout plus long que les précédents.

## DÉMOS JOUABLES

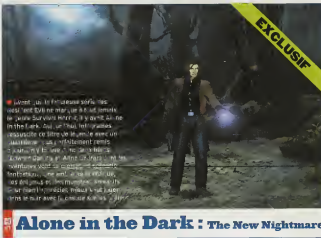
- Startopia **CD 1**
- Alone in the Dark 4 **CD 1**
- eRacer **CD 1**
- Technomage **CD 1**
- Cycling Manager **CD 1**
- Safari Baphion Racer **CD 1**
- Cossacks **CD 2**
- Leadfoot **CD 2**
- The Mystery of the Druids **CD 2**

## VIDÉOS

- Duke Nukem Forever **CD 1**
- Max Payne **CD 1**
- Empire Earth **CD 1**
- Warcraft III **CD 1**
- Atlantis 3 **CD 2**
- Counter-Strike: The Movie **CD 2**
- Diablo II: The Lord of Destruction **CD 2**
- Duel Field **CD 2**
- Frank Herbert's Dune **CD 2**
- Freelancer **CD 2**

## GOODIES

- Patches **co 2**
- Fonds d'écran **co 2**
- Musique MP3 de Red Faction **co 2**
- Pack Map Alerie rouge 2, Ground Control, Kingdom Under Fire **co 2**
- Winamp 2.75 **co 2**
- Black & White Voz anglaises **co 2**
- E-jay **co 2**
- Golden Palace **co 2**

[illegible]

## Alone in the Dark : The New Nightmare

# Hercules®

Laissez-vous guider par  
le prophète de la 3D !

## 3D PROPHET 4500 64 MB

Préparez-vous à découvrir le meilleur de la technologie.  
Hercules offre ses nouvelles cartes graphiques 3D (Prophet 4500 & 4300), le 3D Prophet 4000XT, des nouveaux processeurs 3D Kyrin II 4500 & Kyrin 4000XT et le STMicroelectronics.

Cette approche révolutionnaire du rendu 3D repose sur l'utilisation de l'architecture Tile Rendering dont la fonction principale, le HSR, consiste à calculer, texturer et afficher uniquement les surfaces visibles.

L'énorme gain de puissance et de rapidité procuré améliore considérablement l'accolution 3D dans les jeux aux textures oniriques mis profec aussi à la qualité de l'image 3D.

Grâce à la technologie Intensity True Color™, aux 7 niveaux de multi-barytage, au Full Scene Anti-Aliasing et à l'Environmental Dump Mapping, l'image 3D est d'une qualité irréprochable.

Comparez-les avec les fonctions 3D du Direct3D,  
les cartes vidéo les offrent TSL.

3D Prophet 4500 et 3D Prophet 4000XT bouleversent véritablement le monde de la 3D !



## 3D PROPHET 4000 XT



Hercules est une filiale du groupe Galleries Lafayette.  
 Galleries France S.A. 392 562 4 la Gailly cedex  
 Tel : 06 57 14 11 56 Fax : 06 57 14 11 47

[www.hercules.fr](http://www.hercules.fr)

### Intermediates in drug metabolism

© 2009 The Authors  
Journal compilation © 2009 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 265: 105–114

## CA NE MARCHE PAS ?

■ Les CD-ROM et DVD-ROM Gen4 PC ont été contrôlés avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis aient été testés sur plusieurs

conservation en mer. **AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement, un vol, un bug, ou quelque autre dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir.** Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD ou DVD physique, nous enverrons, en cas de problème, un nouveau CD ou DVD physique, nous enverrons, en cas de défaut physique sur le CD ou le DVD, **Pro pratiquer l'échange du CD ou du DVD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante :** Computec-Miksis Service CD/DVD, 261, rue de Paris, 13000, La Mitière, 95056 Montreuil Cedex, en joignant pas de photo, nous vous adresserons.

**AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

• A third, less common, cause of a urinary tract infection is the presence of bacteria in the urinary tract from a urinary tract infection that occurred elsewhere in the body. This is called a urinary tract infection. It is caused by bacteria that have entered the urinary tract from another part of the body. This can happen if bacteria from the mouth or nose enter the urinary tract through the urethra. It can also happen if bacteria from the skin enter the urinary tract through the urethra. Urinary tract infections are usually treated with antibiotics. If the infection is severe, hospitalization may be necessary. Urinary tract infections can also be prevented by drinking plenty of water and urinating frequently. It is also important to avoid sexual intercourse if you have a urinary tract infection.

## Counter-Strike

En non ! Il ne s'agit pas de la toute dernière version du plus fameux des Mods Multijoueur de Half Life (eventuellement peut-être) mais bien du court métrage qui l'a inspiré. Nous vous montrons le mois dernier les coulisses du tournage, voici le résultat. Bon c'est un jeu court mais la réalisation est plutôt bonne et il faut avouer que l'on a plaisir à retrouver à l'écran ce que l'on voit habituellement sur notre écran de jeu. D'autant que pour une fois, il n'y a aucun Percolator pour venir nourrir la partie.



# Cossacks

■ Le jeu de stratégie temps réel qui cartonne actuellement. Si vous ne connaissez pas encore cet incroyable produit qui permet à quelques millions de se affronter sur trois siècles d'histoire lors de combats réunissant plus de 8 000 unités, il n'est pas trop tard. Cette démo exclu vous permettra de recréer l'histoire en réglant une bonne fois pour toute le conflit de deux ennemis héréditaires : la France et la Grande Bretagne. Graphismes magnifiques, unités variées, difficulté bien dosée : du très bon.



**en cours** Vous aurez droit à des batailles navales, en Europe ou dans les Caraïbes.







www.ddp.fr

## DÉMOS

- Starstopia
- Alone in the Dark 4
- eRacer
- Technomage
- Cycling Manager
- Safari Balthazar Race
- Cosmox
- Leadfoot
- The Mystery of the Druids
- Gangsters 2
- Open Kart

## VIDÉOS

- Atlantis 3
- Diablo II Pub
- Duellfield
- Dune
- Empire Earth
- Warcraft III
- Freelancer

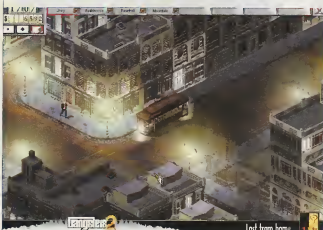
## VIDÉOS AU FORMAT DVD

- Duke Nukem Forever
- Max Payne
- Counter-Strike The Movie
- Neverwinter Nights
- E3 2001
- Interview Richard Garriot
- Interview Sid Meier

## GOODIES

- Patches
- Fonds d'écran
- Musique MP3 de Rad Faction
- Pack Map Avenir rouge 2, Ground Control, Kingdom Under Fire
- Winamp 2.75
- Black & White Vox anglaises
- E-jay
- Golden Palace
- Mod Strike Force 1.60
- Mod Urban Terror

## Gangsters 2



■ Ici, certains mots sont inutiles. Pitié, bonté, honnêteté, conscience... Dubitez-les. Afin de se faire une place au soleil, tous les moyens sont bons : racket, extorsion, chantage, enlèvement, assassinat, attentat, corruption, etc. Mettez la police dans votre poche et vos adversaires à genoux. Pour ce second opus, Hot House a largement clarifié l'interface de la partie gestion et dynamisé les phases d'action en ville. Entre la démo et le test, vous devrez vous faire une assez bonne idée de la chose.



Tout ce qui est présent sur les CD l'est aussi sur le DVD mais espace oblige, vous serez droit à quelques bonus. D'abord, deux interviews avec des ténors du jeu vidéo : Richard Garriot et Sid Meier. Ensuite un reportage E3 et enfin le volumineuse démo de Gangsters 2. De quoi tenir deux mois.

## Empire Earth



■ Eh oui, encore une vidéo d'Empire Earth, et exclusive qui plus est ? Mais que voulez-vous, ce jeu de stratégie/gestion, croisement savant entre Civilization et Age of Empires, sonnait incroyablement prometteur. Des milliers d'années couvertes, des centaines d'unités à produire et de recherches scientifiques à effectuer, c'est grand. Mais en plus, le moteur en 3D est, pour ce type de jeu, véritablement excellent avec force de détails et de petites animations. Ça va bien un nouveau coup d'aile.

Nos jeux sont  
tellement bons...



**S.W.I.N.E.**



*Car Tycoon*



**Beam Breakers**



**rien**  
THE SIMS



**Call of Duty**



**Call of Duty**



**Call of Duty**



**Call of Duty**

...pourquoi se fatiguer  
à faire de la pub ?



bientôt sur vos PC...

[www.fishtankgames.com](http://www.fishtankgames.com)

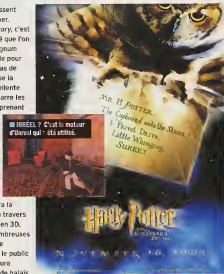




# Potter vous bien

Harry Potter, un ami qui vous veut du bien.

Les phénomènes finissent toujours par nous rattraper. Quand il s'agit de *Loft Story*, c'est avec un regard énamouré que l'on jette sur le premier *Magnum 357* qui passe (Noir : parle pour toi, Fred!) mais dans le cas de *Harry Potter*, on se dit que la chance existe. Cette excellente saga de quatre romans narre les aventures d'un gamin apprenant qu'il est sorcier. Il part alors suivre un enseignement à l'académie de Magie où il se fera des amis (Ron et Hermione), des ennemis et en apprendra plus sur son trouble passé. L'adaptation PC reprendra la trame du premier tome à travers un jeu d'aventure/action en 3D. Il faudra résoudre les nombreuses énigmes de l'académie de Poudlard (assez simples, le public visé étant jeune) et il y aura même quelques courses de balais (pas de Quidditch). La rentrée se fera en novembre. ■



■ **À DEUX C'EST MIEUX** Le jeu sortira en même temps que le film dont voici la première affiche à publicitaire.

## Les nouveaux métiers

Mon PC, ce punching-ball des temps modernes.

Une étude menée par le fabricant britannique d'ordinateurs *Novatech* sur un panel de 4 000 utilisateurs nous en apprend de belles sur leur comportement. Ainsi, près de 25 % d'entre eux martyriseraient régulièrement leur machine : clavier défectueux, écran fléchi, disque dur scratché (bah oui, si on frappe l'unité lorsque le DD tourne, c'est la mort), etc. Tiens ! C'est Luc, grand spécialiste devant l'éternel du réglage de « System Error » à coup de tatane, qui va se sentir moins seul. D'ailleurs, l'étude révèle que les utilisateurs confirmés sont aussi violents que les novices. Il faut dire que l'utilisation récurrente du PC fait qu'une

certaine relation s'établit entre machine et humain. Certains encouragent leur ordinateur, d'autres les maltraitent. Verra-t-on un jour un PC déclamer : « Non, je ne suis pas un être humain, je suis une machine, une machine ! » ■

EXCUSE-MOI, JE NE RECOMMENCERAI PLUS.

C'EST TROP FACILE



## Chaud & Froid

### ■ D'un écran à l'autre

L'univers persistant *Dark Age of Camelot* devrait faire l'objet d'une série télé sur le câble américain. Une idée qui pourrait se révéler intéressante plus en tant que projet d'adaptation de la saga *Napster* que Liberty Media Group l'envisage de concrétiser.

### ■ Changement de drapeau

Interplay, l'un des rares éditeurs de jeu à actuellement afficher d'excellents résultats financiers (Midway's Gallei doit y être pour quelque chose), est en passe de se faire racheter. La rumour la plus persistante voudrait que l'acquéreur soit la filiale japonaise d'un groupe chinois géant, la Pacific Century Cyberworks (PCWC) à confirmer.

### ■ Sokal on the rocks

Le célèbre auteur de BD qui avait collaboré avec *Microcosm* pour nous offrir le magnifique mais très court *American plénier* a récemment sur une suite : *Syberia*.

### ■ Elle vogue toujours

Geillon, le nouveau jeu d'aventure/action de *Confounding Vector* (igniteurs du premier *Tomb Raider*) est finalement confirmé pour PC.

### ■ Monopole ?

Netscape s'écrit l'affaire, ou du moins sur le domaine des navigateurs Internet. La société se recentre sur une autre activité, laissant Microsoft Explorer dominer le marché. Il n'en est pas d'actualité une odeur de poudre dans l'air ?

100°C  
BRULANT

CHAUD

FROID

0°C  
GLACE

Si l'offre actuelle est pléthorique au niveau des PC accessibles pour les fans de jeux, il est souvent bien difficile de choisir et surtout de pouvoir déboursier les 15 000 à 20 000 francs nécessaires à l'acquisition d'une bête de compétition. Et si une solution clefs en main vous était proposée ?

# Un PC qui met le feu



**AMD**

**Athlon**  
PROCESSOR

**N**et-Up est en effet devenu le spécialiste des offres adaptés aux besoins de tous, et une lacune de taille veut d'être comblée en ce mois de juin, à savoir le PC Hardgamer pour les fans de jeux vidéo. Pour apprécier pleinement les jeux d'aujourd'hui et surtout de demain, il faut avant tout une machine puissante. Le meilleur choix pour un joueur est aujourd'hui l'Athlon 1.2 GHz, avec 128 Mo de SD-RAM à 133 MHz. À côté de cela, il faut bien entendu d'autres arguments au cœur de la bête, et le disque dur de 30 Go, le modem 56 Kbps, le lecteur DVD Pioneer 16x-40x ainsi qu'un graveur de CD-R/CD-RW Sony complètent ce petit bijou. Mais pour bien jouer, il faut du son de qualité, avec par exemple une carte SBLive 1024 qu'il n'est plus besoin de présenter, sans oublier des enceintes ultra-plates et un caisson

**Net-Up**

## Huit ça suffit !



Quoi de plus agréable que d'avoir un nouveau jouet, surtout lorsqu'il atteint cette somme, de le déballer et de devoir finalement retourner dans un magasin pour dépenser quelques centaines de francs de plus. Là, c'est encore pire, devant le choix qui vous est proposé, vous êtes

tétanisé... Net-Up a aussi pensé à vous, avec une compilation de huit jeux exceptionnels. Pour les fans de jeux de rôle et de stratégie, Sacrifice, Ice Win Dale et Baldur's Gate 2 offriront des centaines d'heures de plaisir. Pour les fans de Star Wars, le jeu d'aventure La Menace Fantôme et la course Racer vous raviront. Côté action, No One Lives Forever et Alien Vs Predator vous dévouleront, tandis que Midtown Madness II vous permettra de brûler l'asphalte des rues de Londres et de San Francisco. Que du bon, pour une grande variété de plaisirs... ■



de basses qui vont vous secouer les tympans. Il faut surtout une qualité d'image pouvant vous faire profiter pleinement de l'écran 19 pouces fourni avec ce monstre, à savoir une carte vidéo GeForce 2 GTS 64 Mo DDR qui va vous permettre d'apprécier le pack de huit jeux offerts avec la machine. Pour ne rien oublier, la souris Wheelmouse vous transformera en frappeur fou, le joystick USB Microsoft Sidewinder Force Feedback 2 en as des as, tandis qu'une carte réseau pourra même vous laisser envisager d'enfin passer à l'ADSL... Une machine équivalente coûte en prix public environ 16 000 francs, mais par le système de crédit E-pack de Net-Up, cela vous reviendra seulement à 449 francs par mois, ou 12 990 francs si vous l'achetez au comptant avec l'accès Internet par Net-Up... ■



# Les Cosaques envahissent les Amériques



■ **Parmi tant d'autres**  
L'un des nations dirigeables sera l' Grande-Bretagne.

## Le prochain jeu de GSC sur le Nouveau continent.

Les créateurs du fameux Cossacks planchent actuellement sur une suite de leur jeu de stratégie prévue pour courant 2002. Inutile de préciser le cadre historique d'American Conquest, il suffit de préciser qu'il s'étendra sur une période de 300 ans, du 15<sup>e</sup> au 18<sup>e</sup> et que 12 nations s'y affronteront (Anglais, Hollandais, Français, Espagnols, Incas, Aztèques, Iroquois, Hurons, etc.), chacune possédant des unités et architectures spécifiques fidèles à la réalité. Le moteur amélioré permettra d'afficher des cartes quatre fois plus vastes que celles de Cossacks et près de 16 000 unités. Ces dernières gagneront d'ailleurs de l'expérience et des capacités spéciales. Il sera aussi possible de capturer des bâtiments adverses ou d'y placer des soldats afin d'augmenter leur bonus de défense. Les parties Multi (à sept en Lan ou sur le Net) s'annoncent chaudes et chaotiques. ■



■ **C'est comme là-bas, dis** À l'instar de la série Age of..., le réalisme historique d'American Conquest sera très poussé.

## Bon à tout faire

Freelancer vous rendra plus riche, plus beau, plus fort.

Avec les récents déboires de Digital Anvil, l'avenir de Freelancer, le nouveau projet de Chris Roberts pour Microsoft, était devenu très incertain. En le découvrant à l'E3, on a en tout cas compris pourquoi son développement prend autant de temps. Ce n'est pas tant le scénario ou le gameplay mais la réalisation qui nécessite un travail de titan : création de vaisseaux spatiaux géants, combats épiques en apesanteur, systèmes solaires complets, le tout dans le cadre de campagnes dynamiques très bien agencées. Là où le nouveau jeu de Roberts laisse aussi pantois, c'est dans sa volonté de reconstituer tout un empire galactique dans son immensité et sa complexité (politique et commerciale), afin d'y immerger totalement le joueur : on se croirait presque dans un univers persistant ! Persistera-t-il sur nos PC ? Réponse cet hiver. ■



■ **MISE À JOUR** Le moteur est une version actualisée de celui de Starfarer.

## Appel à pigistes

Vous aimeriez vous faire châtier corporellement par le Teignard en personne, tester en détail les 56 add-on de Flight Simulator que nous recevons chaque mois et crasher votre bel ordinateur avec nos versions preview pleines de bug ? Alors rejoignez-nous. Pour faire un bon pigiste, il faut : un bon PC (au moins 750 MHz et une GeForce 2), une connexion au Net, habiter la région parisienne (parce que les jeux n'ont pas de pattes), parler anglais et être majeur. Si vous remplissez ces conditions, reste à nous convaincre de votre talent : envoyez-nous votre C.V. et un test de 2 000 signes (espaces compris) sur le jeu PC de votre choix à : Computec-Media France - Gen4 PC - 261, rue de Paris Immeuble Le Miliès - 93556 Montreuil Cedex ■





**SI VOUS N'AVIEZ PAS UN SYSTÈME  
D'ÉCOUTE PRÉ-INSTALLÉ,  
NOUS N'AURIONS PAS PRÉ-INSTALLÉ  
NOTRE LECTEUR MP3\*.**

**AOL EST LE SEUL À INTÉGRER D'ORIGINE  
UN LECTEUR MP3\*.**

Dans Nature vous a doté d'oreilles pour entendre et AOL de tout ce qui est utile pour écouter de la musique sur Internet. Ainsi, après avoir téléchargé des fichiers mp3\*, nul besoin d'aller chercher un lecteur à la fiabilité douteuse. Tout est là pour que vous profitiez au maximum de la musique sur Internet.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR



# Je suis venu, j'ai vu et Jedi

**■ QUEST STAR ?** On sait que Kyle avait confié son sabre à Luke. Aurons-nous l'honneur de rencontrer le chevalier Jedi ?



SAFES

## Jedi Outcast : troisième Dark Forces ou second Jedi Knight ?

Les deux mon capitaine ! Jedi Knight étant à l'origine le sous-titre de Dark Forces II, Jedi Outcast devrait être le troisième opus à moins que ce ne soit Jedi Knight II. Hum ? Du, on s'en fiche mais permettez que j'établisse ma pseudo-culture vidéo-ludique ! Nous incarnerons donc à nouveau Kyle Katarn, obligé à reprendre du service à cause d'une nouvelle menace intergalactique. Au programme : méchants Stormtroopers, sombres seigneurs de la Sith, armes variées, pouvoirs Jedi (super saut, discrétion et télékinésie en tout genre)



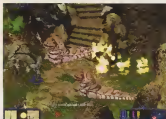
**■ VU ET LU** Les lieux visités seront aussi ceux des films (Cloud City) que des romans (Académie Jedi de Yavin).

ainsi que des combats au sabre proposant une large palette de mouvements. Espérons qu'au-delà de l'aspect technique, Raven (Heretic, Soldier of Fortune), qui se charge du développement, reproduira la qualité scénaristique et l'ambiance fantastique qui ont fait le succès des précédents épisodes. ■

## Radiations magiques

Le concurrent de Baldur's Gate arrive enfin !

On commençait à désespérer. De changement d'éditeur (de Mattel à Ubi Soft) en reports successifs, cela fait quasiment un an que Pool of Radiance II aurait dû sortir ! On le sait, ce jeu est le premier à tirer parti des Royaumes Oubliés en utilisant les règles de la 3ème édition de Donjons & Dragons. Il se distinguera de Baldur's Gate II en mélangeant des décors en 3D isométrique avec des personnages, sorts et objets en 3D réelle. Le scénario demeure très classique mais va permettre de beaux développements : une vague maléfique s'étend sur le monde, pervertissant toutes les créatures qu'elle touche. Notre petite bande d'aventuriers va bien sûr devoir tout mettre en œuvre pour l'arrêter. Des milliers d'objets, des dizaines d'heures de jeu, des centaines de sorts superbes... L'impatience est à son comble et la sortie en septembre ! ■



**■ DÉMONS ET SORCIERS** Pool of Radiance est sans doute le seul concurrent sérieux à la série des Baldur's Gate.



## Jamais pendant le service

Merci de contrôler vos pulsions meurtrières...

... durant les horaires de travail, et si vous n'y parvenez pas seul, nous sommes là pour vous y aider. Oui, c'est un concept un peu absurde mais les petits génies de Stroz Associates ne sont pas à ça près. S'appuyant sur plusieurs cas d'assassinats d'employés de bureau par l'un de leur collègue, ils élaborent actuellement un logiciel analysant les mails échangés entre collaborateurs afin d'y détecter des signes d'énervement, voire d'animosité. L'utilisation abusive de certains mots-clés négatifs (non, jamais, etc.) ou une hausse anormale de vos messages à un de vos voisins vous vaudra ainsi un petit entretien avec le responsable du personnel. Oui, on ignore s'il faut rire ou s'inquiéter. Néanmoins, lorsque l'on sait que Stroz Associates est composé d'un ex-agent du FBI, d'un ex-psy de la CIA et d'un ex-procureur de l'État de New York, on comprend mieux. ■

# edge of chaos

## INDEPENDENCE WAR 2

"Visuellement, I-War 2 représente une des plus belles claques réservées à un joueur : l'espace n'a jamais été aussi beau !"

PC Jeux 85 %

"I-War 2 est déjà une référence du genre."

CHOIX DE LA REDACTION, Jeux Vidéo Magazine 17/20

"Un jeu magnifique, gigantesque et intelligent."

Rien que ça ! 90 % JOYSTICK

"Un jeu rare et flamboyant"

PC Team 92 %

UNE AVENTURE EPIQUE AUX CONFINES DE LA GALAXIE.  
LE SORT DE L'UNIVERS EST ENTRE VOS MAINS.



[www.edgeofchaos.net](http://www.edgeofchaos.net) [www.independencewar2.com](http://www.independencewar2.com)

© 2001 Edge of Chaos Inc. All rights reserved. I-War 2 is a registered trademark of Edge of Chaos Inc. All rights reserved. I-War 2 is a registered trademark of Edge of Chaos Inc. All rights reserved.



# Violent Cop

Good Cop Bad Cop, attention à la bavure policière



■ **LEAT KITANO** Entre les héros au look Brad Pitt et les interrogatoires à la Violent Cop, la cinéma sera à l'honneur.

## Ja à la guerre

Yager nous fait jouer les Top Gun du futur.

THQ semble avoir du filaire pour dénicher de jeunes équipes talentueuses. Après Volition (Summoner, Red Faction), c'est au tour des Allemands de Yager Development d'occuper le devant de la scène. Leur jeu éponyme prévu pour début 2002 nous permettra d'incarner un mercenaire acceptant ou refusant des missions (escorter, reconnaissance, livraison, destruction d'objectifs) aux commandes de son avion de chasse. Les plus vieux se souviendront la lame à l'œil de l'antique Strike Commander. Eh bien le



■ **SHOOT** ! Yager sera orienté action, même si vous avez des partenaires.

principe est grosso modo le même mais dans un monde futuriste au background fort travaillé. On aligne les contrats et chaque succès permet non seulement d'améliorer l'équipement

de votre engin, mais en plus d'influencer sur le déroulement du scénario. Moteur 3D impressionnant, jouabilité très arcade et mode Multijoueur : Yager a tout pour réussir. ■



■ **ACTION/ADVENTURE** ? Oui, dans ce sens, car qualifié et infiltration seront présents.

meurtre lié à l'assassinat de son père. Étrange sachant que 25 ans séparent les deux affaires. Si Revolution a cette fois ajouté de gros morceaux d'action bien croquants sous la dent et un vrai moteur 3D, Good Cop Bad Cop ne sombre pas pour autant dans le simple shoot 3D. L'originalité du jeu réside dans la possibilité d'adopter des comportements radicalement différents au cours de votre investigation : usez-vous de violence lors des interrogatoires ? Éliminez-vous un témoin gênant ou évitez-vous tout acte illégal ? Choisissez... et assumez les conséquences. ■

## PERCOLATOR WINS

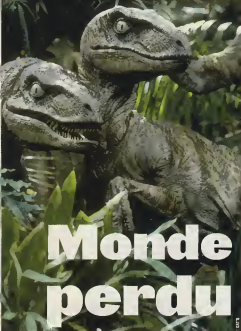
Et le gagnant de l'abonnement d'un an est Emmanuel Brouillard (75).

Merci pour ceux qui nous ont fait parvenir des scénarios. Ils n'étaient malheureusement pas très nombreux mais apparemment, les explications du principe manquaient de clarté (merci à Crusader 450). Donc on reprend : nous ne vous demandons que les dialogues et une description écrite de la situation. Inutile de faire les captures, nous nous en chargeons (mais bon, si vous insistez...). Percolator need you !



■ par e-mail : teignard@planete.net  
■ par courrier au : 5/7, rue Raspail,  
93108 Montreuil Cedex.  
Bonne chance ! ■





# Monde perdu

## À la rencontre des dinosaures de X-Isle.

X-Isle est un produit un peu mystérieux. On sait qu'Ubisoft a acheté ce très beau projet aux développeurs allemands de Crytek, et tout le monde, à l'E3, a été enthousiasmé par la beauté des graphismes. Ce jeu, qui devrait mélanger rôle et shoot 3D, nous plongera dans l'atmosphère unique d'un archipel peuplé de dinosaures qui, s'ils ne feront pas partie intégrante de l'histoire, pourront attaquer le joueur ou ses ennemis lorsqu'ils s'approcheront de trop près ! On passera d'une île à l'autre sans aucun chargement et si une courte campagne Solo sera disponible, c'est le mode Multijoueur qui devrait avoir la priorité. Bref, une bonne surprise qu'on a hâte de voir débarquer ! ■



■ GENTIL SAURIN Les dinosaures ne seront pas vos ennemis... si vous les laissez tranquilles, évidemment.

## Shake it babe !

Le petit Duke est prié de se présenter au comptoir Take 2.

Ce ne sont pas ses parents qui l'attendent mais quelques milliers de joueurs, et ce depuis quatre ans. Heureusement, nous avons cette année eu droit à plus que de simples images : une véritable vidéo avec des morceaux de jeu dedans. Sur le principe, apparemment aucun changement : Duke Nukem Forever sera toujours aussi bourrin et délirant avec un patriotisme à deux balles, des armes dévastatrices défilées (le combiné « Je miniaturise et j'écrase » reste de rigueur), des nanas dénudées ainsi que de la destruction massive. Il sera désormais possible de piloter toute sorte de véhicules, de la moto à l'hélicoptère (sic !) en passant par le bateau ou le vaisseau alien. Graphiquement, l'abandon du moteur de Quake II au profit de celui d'Unreal fait le plus grand bien. Ce n'est pas révolutionnaire mais les environnements sont vastes et les personnages détaillés. De quoi reprendre confiance en Duke. ■



■ EDF On remerquera que ce charmant essai porte le logo EDF...

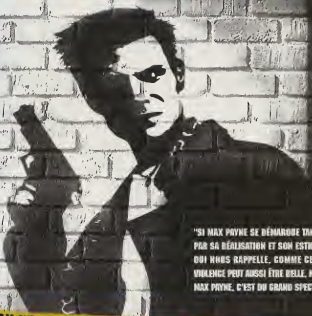


## Elles sont pas chères mes disserts !

Profes et élèves se lancent dans la course à l'antisèche.

Lorsque les défenseurs d'Internet présentaient le réseau mondial comme un outil pédagogique favorisant le partage des connaissances, ils ne croyaient pas si bien dire. Les bons élèves ont depuis longtemps compris qu'échanger des informations avec les cancras et les feindés était un commerce rentable. On ne compte plus les sites type Cheathouse.com proposant des devoirs sur les sujets les plus variés : économie, philo, politique, etc. Bonnes notes garanties à un prix très abordable (9,95 dollars par an pour accéder à 9 500 dissertations). D'abord dépassés par le phénomène, les professeurs commencent à réagir. Outre l'identification de l'origine des fichiers (les devoirs étant sur disquette), certains comme Barbara Glott élaborent des programmes comparant les textes afin de détecter des phrases identiques, avec succès. L'enseignement en question ne perd d'ailleurs pas le nord : son logiciel est vendu 300 dollars ! ■

NEW YORK. UN FLIC EN COLÈRE. PAS DE PITIÉ.



"SI MAX PAYNE SE DÉMARQUE TANT, C'EST TOUT D'ABORD PAR SA RÉALISATION ET SON ESTHÉTISME. UN ESTHÉTISME QUI NOS RAPPELLE, COMME CERTAINS FILMS, QUE LA VIOLENCE PEUT AUSSI ÊTRE BELLE. N'EN DÉPÂSE À CERTAINS, MAX PAYNE, C'EST DU GRAND SPECTACLE SUR PETIT ÉCRAN !"

— PC JEUX

T CROSS A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS A MAN WITH NO



# MAX PAYNE



GAGNEZ LA SMART MAX PAYNE\*  
ÉQUIPÉE D'UN ÉCRAN GPS,  
INTÉRIEUR CUIR...



\*Dépendant de la circulation des données et de la loi.  
Tous droits réservés / Copyrights Max Payne, 2001 et 2002, Rockstar Games, Inc. / Tous droits réservés.

www.rockstargames.com www.4games.com www.maxpayne.com



PlayStation 2





■ PLUS VITE F1 2000 procure une sensation de vitesse impressionnante, non ?

F1 2000 avait quelque peu déçu les fans du genre par rapport à la concurrence, à cause surtout d'un moteur graphique un peu vieillot. Electronic Arts semble avoir décidé de remettre les pendules à l'heure avec F1 2001, prévu pour sortir fin septembre. Non seulement il semble, dans sa version actuelle, de toute beauté, mais l'impression de vitesse qu'il dégage vous colle réellement au fond du tautouf ! En outre, EA a décidé d'attaquer la concurrence (Ubi Soft essentiellement), sur le terrain de l'intelligence artificielle. On nous promet en effet une I.A. dynamique dont les réactions changeront selon le déroulement de la course, les adversaires devenant plus agressifs si vous êtes en tête. En outre, ils ont l'intention d'implémenter une véritable gestion du climat - absente dans le précédent jeu - et prévoient un mode Multi dans lequel quatre joueurs pourront s'affronter en LAN ou sur le Net. Bref, astiquez vos casques, ça démarre dans deux mois ! ■

## L'île du D<sup>r</sup> Garden

Blasés des jeux de stratégie ? Rassurez-vous, Sigma arrive !

On en sait un peu plus sur le nouveau jeu d'Alex Garden, le créateur de Homeworld. Sigma : The adventures of Rex Chance est un jeu de stratégie en temps réel dans lequel les armées sont des animaux génétiquement modifiés. Une partie consistera à créer ses troupes en mélangeant tous les animaux existants, afin d'obtenir une armée vous convenant. Microsoft a levé le voile sur le scénario : le joueur incarnera un ancien héros de guerre, chargé de combattre un savant devenu fou et un peu trop férù de manipulations génétiques. Le jeu est toujours prévu pour la fin de l'année. Espérons qu'il sera aussi bon qu'original. ■



■ QU'EST-CE QUE C'EST ? À partir de quels animaux, celui-ci a-t-il été créé ?

## Poisson rouge

TNQ lève le dernier voile sur Red Faction.

Loin de nous l'idée de faire une news sur Red Faction pour vous repaier de son moteur 3D, le Geo-Mod, qui permet de tout faire péter, ni sur la possibilité de piloter des véhicules maritimes, terrestres ou aériens. Ce serait plutôt pour vous faire part de nos derniers doutes sur le jeu...

qui se sont envolés à l'E3 ! Alors, oui, Red Faction sera scénarisé à la manière d'un Half-Life avec, en plus, un correspondant qui vous communiquera des informations sur votre mission en temps réel. Oui, Red Faction proposera un grand nombre d'ennemis, que ce soit des humains (simples soldats, soldats d'élite, etc.), des créatures ou même des véhicules. Et, non, Red Faction, ce ne sera pas uniquement du shoot où seule certaines missions seront axées infiltration. Ce digne successeur à Sin débarque à la rentrée ! ■



■ SCÉNARISÉ Red Faction ne sera pas seulement un quake-like bourrin et jouissif. Il aura aussi un scénario ! Remarque, scénario ou pas, cette scène risque de mal finir...



**Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !**

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100 % matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



**Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique**

# Radeon!



64 Mo DDR  
Sortie TV  
Acquisition vidéo



[www.ati.com](http://www.ati.com)

Chez Pyro Studios, on aime bien les bérets verts qui font rien qu'à égorger, les snipers qui font rien qu'à assassiner ou les espions qui font rien qu'à espionner, bref, les commandos qui font rien qu'à s'infiltrer. Mais on apprécie aussi les centurions qui font rien qu'à envahir leurs voisins avant de vouloir devenir César à la place de César. Avec *Prætorians*, nos amis ibériques se lancent à fond dans la stratégie temps réel : somptueux moteur 3D, possibilité de diriger moult cohortes de légionnaires aux formations les plus diverses... un vague air de *Shogun Total War*. Le jeu propose cependant des environnements totalement différents avec trois campagnes se déroulant en Égypte, en Gaule puis dans les environs de Rome. L'assaut sera donné au printemps 2002. ■



■ **DU PRÉFABRIQUÉ ?** Vous pourrez utiliser de nombreuses machines de guerre pour prendre d'assaut les fortifications préconstruites.



■ **SANS FIFTE** Les combats ne s'arrêtent pas des bêtises mais la tactique sera sa place dans le jeu.

## Voyage au centre de la terre

*Arx Fatalis* tente de nous transformer en troglodyte.

J'en parlais avec M<sup>me</sup> Michu à l'E3 l'autre jour, et les jeux de rôle, c'est bien sympa, mais tout se ressemble un peu - Allez voir chez Fishtank, ils ont peut-être quelque chose pour vous - me répondit-elle. Ce quelque chose, c'est *Arx Fatalis* (cf. news n°145), un jeu de rôle en vue subjective qui risque de donner un petit coup de jeune au genre. L'aventure, qui se déroule dans un univers médiéval-fantastique souterrain, propose pas mal d'améliorations de gameplay. Les combats pourront être approchés de différentes façons (bourrin à la hache ou étrangleur discret), et les sorts seront gérés un peu comme dans *Black & White*, en dessinant les runes directement à l'écran. *Arx Fatalis* devrait sortir en novembre prochain. Merci M<sup>me</sup> Michu. ■



■ **À BON ENTENDEUR** Le monde d'*Arx Fatalis* regorge de races différentes qui doivent cohabiter. Un aspect social important.

## La force est avec le Net

Prêchez l'évangile selon Saint Yoda.

Dans la catégorie « mesurons l'impact d'Internet sur les populations », un Australien a eu une idée originale : diffuser un mail enjoignant les personnes athées à se réclamer de la religion Jedi dans le cadre du recensement national effectué par le gouvernement. Là où cela devient drôle, c'est que le message spécifiait que 8 000 personnes se déclarant d'une même croyance permettaient de régulariser officiellement ledit culte. Si c'est théoriquement possible, l'administration doit cependant effectuer une enquête approfondie afin de juger du fondement religieux, ce qui dans le cas des Jedi ne saurait aboutir. Cette blague a pourtant pris une certaine ampleur en touchant l'Angleterre et la Nouvelle-Zélande. Liges « morale » choquées, fans défendant le contenu spirituel des paroles d'Obi Wan, etc. Le résultat final du recensement ne sera disponible qu'en février prochain. ■



# WARRIOR KINGS



LA PROCHAÎNE RÉVOLUTION EN MATIÈRE  
DE JEU DE STRATÉGIE EN 3D TEMPS RÉEL.



PC  
CD  
ROM



[www.microids.com](http://www.microids.com)

[www.microids.com](http://www.microids.com)



■ RA T'AVOIR LE QUERNEAU  
DU BOULEAU. Sa bête de  
cœur, il le lance les sales  
d'énier, je vas s'en aller.

## Loïn de tout

Farscape suit le chemin de Star Trek.

Simon & Schuster Interactive, a qui l'on doit déjà Star Trek DS9 : The Fallen, nous présentera d'ici début 2002 la conversion PC d'une autre série de science-fiction : Farscape. Chaque épisode narre les aventures de John Crichton, un astronaute américain expédié à l'autre bout de l'univers par un vortex. Poursuivi par un militaire alien psychopathe dont il a accidentellement tué le frère à son arrivée, Crichton trouve refuge auprès d'un groupe de fuyards voyageant à bord du Moya, un vaisseau vivant. L'intrigue du jeu amènera cette petite équipe en plein milieu d'un conflit planétaire aux vastes répercussions. C'est à vous de sauver la situation au cours d'un jeu d'aventure-action 3D en vue externe dans lequel vous incarnerez successivement les différents membres du groupe ayant chacun des caractéristiques spécifiques fort proches de celles d'un jeu de rôle : héros, voleuse, guérisseuse, etc. À suivre. ■



■ Y A DE L'ESPOIR L'équipe de développement est la même que celle de Sheriff, mais ça semble nettement plus réussi.

## Toujours pas de chocolat

À défaut de bras, Rayman multiplie ses mains.

Sacré défi que s'est lancé Ubi Soft, déjà auteur des deux premiers excellents Rayman. L'éditeur s'est mis en tête de faire, en attendant le troisième opus, un épisode entièrement Multijoueur. Deux modes de jeu seront donc disponibles dans cette version : Race et Battle. Le premier vous propose une course endiablée contre les autres personnages, à coups de bâton dans les roues et d'embûches en tout genre. Le second est un affrontement un peu particulier : il propose une chasse aux Lums des plus endiablées. Vu la qualité du second épisode, on a une entière confiance en Ubi, qui développe le jeu en France et en Italie simultanément. La bestiole qui n'a pas besoin de déodorant et tous ses petits copains sont attendus en novembre. ■



■ ALLEZ, VIENS GAGNER ! Les Lums, désormais dotés d'âmes, ne se laisseront plus attraper facilement. La chasse sera d'autant plus intéressante.

## LE GADGET DU MOIS

# L'autre Lara

Bandai et Lara, même combat.

Afin de ne pas froisser les impitoyables dieux du marketing, Bandai s'est senti obligé et forcé de sortir des figurines à l'effigie de la troublante Angelina Jolie incarnant le rôle de Lara Croft dans le film Tomb Raider (voir notre sujet). On trouve cinq modèles de 15 cm (dont un regroupant deux personnages) et deux de 30 cm. Il s'agit à chaque fois de la belle dans des tenues différentes (motard, combat, ertic, etc.). Les poses ne sont pas exceptionnelles (articulations très limitées) mais la finition reste correcte compte-tenu du prix (100 francs pour les petites, 210 pour les grandes et 250 pour le pack double). O'tant qu'à chaque fois, de nombreux équipements sont fournis en bonus. Un peu moins chouette que les séries inspirées du jeu mais les fans du film y trouveront leur compte. ■



**EXCLUSIVITÉ :**

**Pilatus PC-12 à Turbopropulseur,  
et l'hélicoptère Bell 407**

**Volez vers de nouveaux horizons...**



Apprenez à maîtriser les commandes pour dépasser les frontières,  
et profitez-en pour admirer les vastes étendues du paysage  
s'ouvrant à vos yeux. Régalez-vous !!

- 11 nouveaux lieux (Londres, Paris, Vancouver, Hong-Kong, ...)
- une nouvelle force gravimétrique pour mieux saisir les détails des reliefs
- amélioration des supports (VR, jeu en réseau, tous formats par tous les temps, ...)
- intégration au véritable système (le jeu, pour les débutants, ...)
- un environnement dynamique (le jeu, pour les débutants, ...)
- véritables instructions et assistance pour les débutants,
- support Roger Wilco optimisant les conversations simples ou multiples

VISTEZ LES GITES : [www.igite.com](http://www.igite.com) ou [www.2games.com](http://www.2games.com)

**"Fly! II, est sans conteste une belle simulation."**  
SIMACTU.COM, MAI 2001



Le jeu est compatible avec la plupart des cartes  
graphiques 3D. Pour plus d'informations, consultez le site  
www.igite.com ou www.2games.com



# Rois païens



■ **ROIS DÉMONS** Même si le Moyen Âge a ses charmes, qui pourra résister à l'appel des démons ?

■ **War of Kings** devrait filtrer la sortie de certains des ennemis.

## Microïds passe à l'attaque avec War of Kings.

Grâce à l'E3, on sait ce qu'est devenu ce fameux jeu de stratégie temps réel. À l'origine développé par Black Cactus Games et édité par Vivendi, il a été récupéré par Microïds après une grosse fâcherie entre éditeur et développeur. Le résultat qu'on a pu admirer à Los Angeles est pourtant assez encourageant. War of Kings bénéficie d'un moteur 3D original, qui nous place au cœur d'une action assez démente. Selon son style de jeu, un peu à

la Black & White, le joueur pourra devenir le roi d'un pays médiéval normal, le dictateur d'un Moyen Âge industriel ou le roi païen d'une horde de démons et de géants ! Mais le plus intéressant reste sans doute de devoir maintenir en place une véritable économie (avec paysans, commerçants, etc.) pour voir son royaume prospérer et ses armées bien nourries triompher. Tout cela s'avère fort prometteur et devrait voir le jour vers Noël. ■

## Les joies du pad

Ce qui excite les joueurs est...

...malheureusement ce que l'on croit ! Addiction Test a mené une petite étude en diffusant une vidéo mélangeant des images d'un jeu de foot (allez, on le dénonce : International League Soccer sur PS2) et d'un film porno. Chez les spectateurs reliés à des électrodes, le résultat est unanime : on préfère le foot ! Ce sont les battements de cœur qui l'affirment. Reste à savoir si c'est juste le foot ou les jeux vidéo en général qui provoquent cette réaction extrême, et surtout auprès de quel public : des « nerds », des jeunes adolescents ? Tout cela sent fortement la pub, d'autant que le jeu est en cours de développement. Le concept est en tout cas amusant et dans le cas contraire, certains lecteurs se verront confortés dans leurs soupçons (voir la rubrique du Télégraph). ■



## Chemin de traverse

Un petit tour d'Europe aux frais de Master Rally.

Le rallye Raid Trans-européen et asiatique n'est pas le plus connu (pas étonnant avec ce nom à coucher dehors), mais c'est sans doute l'un des plus beaux existant. Il part de France, traverse l'Italie, la Grèce et la Turquie, pour se terminer dans une République asiatique ex-soviétique. Master Rally de Microïds, développé à partir de la licence de cette course, offre un résultat impressionnant. Non seulement le moteur 3D est l'un des meilleurs du genre, mais les développeurs ont reconstitué l'intégralité du parcours de la course, soit plusieurs milliers de kilomètres ! Le modèle physique utilisé est tout aussi impressionnant quand on voit le réalisme des réactions tant de la voiture que du décor. Bref, les amateurs de jeux de courses comme les autres vont prendre un grand pied à la rentrée ! ■



■ **DÉMESURE** Les développeurs de Master Rally ont reconstitué l'intégralité de la course à travers l'Europe.

IL ETAIT A UN DOIGT DE REUSSIR...



# Gangsters 2

UNE TRANCHE DE VIE MAFIEUSE



LE POUVOIR : CONTRÔLEZ LES VILLES A L'AIDE DES MEILLEURS MAFIEUXS - LA RICHESSE : GAGNEZ LE MAXIMUM D'ARGENT SALE - LA STRATEGIE : COORDONNEZ ET ORGANISEZ VOS ATTAQUES EN TEMPS REEL - LA COOPERATION : JOUEZ EN LIGNE OU EN RESEAU AVEC 3 AUTRES GANGSTERS - TOUT UN PROGRAMME MAFIEUX EN PERSPECTIVE...

[WWW.GANGSTERS2.COM](http://WWW.GANGSTERS2.COM)

PRODIGES, ACT, WPT, DYNAPAR  
WWW.EIDOS.COM  
08 36 68 19 22  
36 13 EIDOS

MultiMania

PC CD-ROM

13<sup>ème</sup> RUE  
MAGASIN DE JEUX

PUBLIC ACHETÉ  
RECONSEILLÉ  
PAR MONSIEUR

EIDOS  
eidos.com

## Hit Gen4 PC

SCOREGAMES

En association avec les magasins Scoregames, voici les 20 meilleures ventes du mois de mai ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Jeu de rôle.

## 1 Half-Life Generation + Counter-Strike

• Sierra • shoot 3D

Half-Life, le hit n°1 de l'année dernière, a été suivi par Black & White et Cossacks. Half-Life, avec du grand Counter-Strike, revient à sa place habituelle, la première. C'est-à-dire que vous savez que le mois prochain, Black & White sera dans le classement ?



## 2 Cossacks : European Wars

• Focus Marketing • stratégie

Cossacks avait sa place à l'été 2003, mais c'est au début de l'été 2004 qu'il a fait son premier semestre. Un gameplay solide, des animations intelligentes et une bonne réconciliation technique s'ajoutent à l'effet de l'été, qui a permis à Cossacks de se classer dans le top 20.



## Desperados

3 Inforgames • infiltration  
Desperados a été un jeu assez difficile à classer, car il n'a pas eu de succès immédiat. Mais il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Black &amp; White

4 Electronic Arts • god-game  
Le hit de l'été de l'année dernière, Black & White, a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Tropico

5 Take 2 • gestion  
Tropico a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Soldier of Fortune (Légendes)

6 Activision • shoot 3D  
Soldier of Fortune a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Starcraft + Brood War (Jeu de rôle)

7 Blizzard • stratégie  
Starcraft a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Les Sims Surprise-partie

8 Electronic Arts • gestion  
Les Sims a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Serious Sam

9 Take 2 • shoot 3D  
Serious Sam a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## Sudden Strike Forever

10 Focus Marketing • stratégie  
Sudden Strike Forever a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.



## 11 Tournement (Best of)

• Inforgames • shoot 3D  
Tournement a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 12 Sim City 2000 Classics

• Electronic Arts • gestion  
Sim City 2000 Classics a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 13 Tribes 2

• Sierra • shoot 3D  
Tribes 2 a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 14 SWAT 3 Elite edition

• Sierra • action  
SWAT 3 Elite edition a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 15 Les Sims

• Electronic Arts • gestion  
Les Sims a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 16 Les Sims : La vie est un jeu

• Electronic Arts • gestion  
Les Sims : La vie est un jeu a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 17 Age of Empires II

• Microsoft • stratégie  
Age of Empires II a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 18 F1 Racing Championship

• EA • simulation  
F1 Racing Championship a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 19 Diablo II

• Blizzard • jeu de rôle  
Diablo II a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## 20 Pack Black Witch

• Take 2 • jeu de rôle  
Pack Black Witch a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente, car il a été un jeu d'attente.

## LÉGENDE

Position de mai dernier

Position actuelle

Mouvement

En baisse

En hausse

En baisse

En hausse

En baisse

En hausse

En baisse

En hausse

## SOURCES

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

## HIT Rédaction Stratégie

## 1 Black &amp; White • Electronic Arts



## 2 Ground Control • Sierra

## 3 Sacrifice • Interplay

## 4 Cossacks • Focus Marketing

## 5 Z : Steel Soldiers • Ubisoft

Après le bouge pas un souffle de vent, pas un mouvement, rien. Seul Steel Soldiers aura pu enfoncer dans ce classement avec le jeu de l'été. Un excellent titre qui ne semble pour cette raison pas dans notre hit.

## HIT Rédaction Action

## 1 Project G.I. • EA



## 2 Operation Flashpoint • Codemasters

## 3 No One Lives Forever • EA

## 4 Quake 3 • Virgin

## 5 I-War 2 • Inforgames

Pas de changements de mai, car en action, c'est un peu le désert dans le genre. Et comme Red Faction et Rempede se prennent des vacances, l'été s'annonce très paisible. En fin de mai ? Non, car tout recommence à la rentrée !

## HIT Rédaction Rôle-aventure

## 1 Deus Ex • EA



## 2 Diablo II • Blizzard

## 3 Baldur's Gate II • Virgin

## 4 Summoner • THQ

## 5 Aethon • EA

Le seul changement qui bouge un peu ! Annoncé avec ses airs de Final Fantasy pour PC, ce pauvre Gaiden a son lot de surprises. En revanche, la rentrée entre les actions de Diablo II, Baldur's Gate II, Pool of Radiance, ça va changer !



# LE FILM CULTE DE DAVID CRONENBERG ARRIVE ENFIN EN DVD



TM



RETROUVEZ TOUT LE TALENT  
DU MAÎTRE DU FANTASTIQUE

- Son 5.1 anglais et surround français
- Coulisses du tournage
- Interviews des acteurs et de l'équipe du film
- Bande-annonce

## LA MOUCHE et LA MOUCHE 2

SE TELEPORTENT CHEZ VOUS LE 11 JUILLET EN COFFRET 2



Retrouvez les dernières infos sur les vidéos des films Fox sur : [www.foxfrance.com](http://www.foxfrance.com)



# Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.

## DVD Les Rivières pourpres



Des crimes barbares dans une petite ville de montagne, un complot universitaire, deux flics dépassés par les événements, une petite fille morte tragiquement mais en fait, pas tout à fait... Tiré d'un roman virtuose, le film de Kassovitz s'avère brillamment réalisé

et bénéficie d'un rythme très dynamique, même si l'intrigue reste trouble ! Une incursion française dans le cinéma de genre néanmoins réussie.

**LES BONUS** Un DVD entier consacré aux bonus parmi lesquels : un making-of vraiment drôle dans lequel l'équipe parle d'un tournage effectué à l'arrache et où Grangé livre la clé de l'énigme, de nombreuses séquences consacrées à des scènes marquantes (la bagarre, l'autopsie, la poursuite, l'avalanche, etc.), un commentaire audio qui réunit Cassel, Kassovitz et Reno... Des bonus très bien conçus : une référence.

■ Matthieu Kassovitz ■ Gaumont Columbia TriStar ■ zone 2 ■ DD 5.1, français ■ 16/5 ■ sous-titres : français ■ env. 210 F



Des savants américains tentent de mettre au point un sérum d'invisibilité. Après leur réussite sur une queneon, leur chef, génie instable, essaie la formule sur lui-même, mais ne parvient pas à redevenir visible... Après un bon début qui réjouira les fans de Verhoeven, *Hollow Man* dérape dans le grand guignol ou plutôt le slasher movie, et s'achemine vers une fin décevante. À découvrir malgré tout pour les effets spéciaux.

**LES BONUS** Nettement plus intéressants que le film, surtout pour les fans d'effets spéciaux : ils sont détaillés, expliqués et même décomposés image par image ! Sinon, les interviews de l'équipe (réalisateur, scénariste, acteur principal...) sont assez convenues, mais les amateurs de frissons apprécieront les scènes coupées au montage pour violence excessive.

■ Paul Verhoeven ■ Gaumont ■ zone 2 ■ 5.1, français, anglais ■ 16/5 ■ sous-titres : français, anglais, etc. ■ env. 150 F

E. S. : Four/Indes - Jaffard & Cédric  
D'après le roman de J. J.

Plume aux vents



Difficile de présenter cette série, deuxième cycle des Sept vies de l'ipervir.

Difficile aussi de s'y plonger sans avoir lu tous les précédents (dix tomes !). Mais si c'est le cas, quel bonheur de découvrir la suite des aventures d'Arlène de Troit, mystérieuse personnage de BD, toujours à la recherche de son père en Nouvelle France. C'est l'occasion de découvrir les mœurs indiennes et de savourer les dessins sublimes de Julliard.

E. S. : Martel & Gauthier  
D'après le roman de J. J.

Rapaces

Voici le troisième tome de cette saga sanglante axée sur des vampires modernes en lutte contre leurs semblables. De réajustements de compte on révélera sur les personnages, le BD s'assure d'un suspense sans faille, avec les dessins sublimes de Mariv. En prime, quelques clips d'ail à Matrix ! Bref, donc.

E. S. : Bata - Le Livre de Poésie & Bata  
D'après le roman de J. J.

IRS

Il fallait voir : une BD sur un inspecteur des Impôts américain ! Pourtant, après deux épisodes concluants, IRS revient avec un nouveau thriller financier, cette fois plus orienté action que réflexion. On y pourchasse en effet un escroc international s'appuyant à racheter le cartel de Medellín. Rythmé et bien découpé, mais un peu creux ?

Weischenberg



En somme, le scénario est en béton, mais le dessin, tout en nuances sépia, est fait de poussière. Indispensable.

### Chier de potence



défiler d'un secret, fusillades et bains de sang rythment cette BD découpée comme un film, pleine de poussière et de coups. Pas drôle mais réussie.

Typhaen



**mort non plus !**  
Éléonore, une sauterie sauvée des eaux, découvrira malgré elle l'étrange secret des marins noyés. Une atmosphère crépusculaire, le ciel rougi par le sang ! plonger !



# Cecil B. Demented

**LES BONUS** À réalisateur exceptionnel, bonus idoines : on trouve donc un documentaire dédié à John Waters d'une heure trente, une interview d'une Melanie Griffith hilarante et le tintouin habituel : bandes-annonces, etc. Bref, c'est tout à fait correct !

■ John Wilkes ■ Universal ■ zone 2 ■ son 00 : 51, anglais, français ■ D20 ■ sous-titres : anglais, français ■ ans 100 F

## Charlie et ses drôles de dames

**LES BONUS** Si le film dégage plus vite que son ombre, les bonus sont pires ! Une pléthore de documentaires courts et concis sont donc dédiés aux bagarres, il est vrai réussies, aux cascades, aux effets spéciaux, aux costumes, bref, à tout ce qui fait la spécificité du film. En plus, des clips, des bandes-annonces et surtout, le commentaire audio d'un McG survolté complétant ces bonus déjà très... heu, complets.

■ HicG ■ Gaumont Columbia TriStar ■ zone 2 ■ son : DD 5.1, anglais, français ■ It34 ■ sous-titres : anglais, français ■ env. 190 F



L. 2 : Erik Sjöström - Tibor Geyer  
Vente d'Orléans - ans. 30 F

## La Piste des ombres



Un western sans spaghetti, plus proche de Clive Barker que de Sergio Leone ! On y retrouve le jeune Nathaniel du premier tome, toujours propriétaire de ses terres magiques qui déchaînent les esprits, et pourchassé par des mercenaires. Entre les disparitions tragiques de personnages centraux et le dessin sombre, on peut dire que cette BD se drap d'une ambiance mortuaire... Oul, mais c'est la spécialité de Tibor Geyer !

L. 1 : Jean Jambon - des frères Weber - Éditions L. G. L.  
Mars Collection - ans. 10 F

## Les Chevaliers Teutoniques

Rédaction de cette chronique médiévale cantant les aventures d'un jeune chevalier palatin qui ne masque pas de bravoure : voyage ponctué de mauvaises rencontres, remise en état d'un château ravagé par les guerres, affrontement avec un ours, etc. Rien de très flamboyant mais un joli tableau de la vie moyenâgeuse.



L. 2 : Francis Rodière - Gallimard, Bessy et Rodière  
Bouquins - ans. 10 F

## Comptine d'Halloween

Une actrice sur le retour, une petite ville américaine gangrenée par de vilains secrets et un spectre vengeur qui sème des cadavres : des ingrédients classiques qui rendent *Comptine d'Halloween* savoureux. Le rythme, le trait précis et l'encrage distillant une ambiance inquiétante suppléent un scénario a priori léger.



# Dark City

Une ville où il fait toujours nuit et dont les immeubles changent de place sans arrêt, un toeur amnésique, de mystérieux hommes en noir, un savant fou : l'univers de *Dark City* tient autant du Village du prisonnier que de *Metropolis* ! Le film quant à lui est une réussite totale, chef-d'œuvre de claustrophobie et d'énigme crépusculaire.

**LES BONUS** Des bonus bienvenus : interviews, documentaires (prises de vues sur le tournage notamment, ou comparaison avec *Metropolis*...), et un commentaire audio qui comporte cinq personnes et qui aide à comprendre comment le film a été réalisé ! Une magnifique image rend grâce à son ambiance, tout comme le son en Dolby Digital et DTS !

■ Alex Proyas ■ Seven 7 ■ Zone 2 ■ DD 5.1 et DTS, anglais, français ■ R30 ■ sous-titres : anglais, français, etc. ■ env. 180 F



# 2001, l'Odyssée de l'espace

Presque trente ans après sa sortie, on ne sait toujours pas exactement ce que signifie ce film. Est-ce de la SF zen ? Un trip sous acide ? Une allégorie visionnaire ? Un documentaire sur l'intelligence artificielle ? Une œuvre d'art sur la relation de l'homme à l'univers ? Quoi qu'il en soit, cet ovni cinématographique est toujours aussi hallucinant, se dérobe toujours aux interprétations et inflige au spectateur un spectacle hypnotique et un grand moment de cinéma.

**LES BONUS** Une bande-annonce, un livret cartonné en couleurs, un bout de pellicule, un boîtier luxueux et la bande originale sur un CD séparé. On rêvait d'un documentaire, d'interviews, mais il faudra se contenter du film, magnifique en DVD tant au niveau de l'image que de la gestion du S.I.

■ Stanley Kubrick ■ Warner ■ Zone 2 ■ DD 5.1, anglais, français ■ 2942 ■ sous-titres : français, anglais, etc. ■ env. 190 F

# L'UNIVERS DES PLUS GRANDES COURSES CYCLISTES SUR PC.



"De vrais moments  
de bonheur en solo  
comme en multijoueurs"  
**JEUX VIDEO MAGAZINE**

"Cycling Manager ravira  
les amoureux de la  
grande boucle"  
**PC TEAM**

*Laurent  
Jalabert*

## Cycling Manager



[WWW.CYCLING-MANAGER.COM](http://WWW.CYCLING-MANAGER.COM)



Remportez une course, un tour ou encore devenez le N°1 Mondial.  
Plus de 126 courses jouables en temps réel (solo ou multijoueurs). Des parcours mythiques, un réalisme impressionnant. Avec Cycling Manager le vélo arrive en force sur PC !

**Départ le 28 juin 2001.**

# On the rail again

**Microsoft Train Simulator** | Devenez cheminot avec la simulation de Microsoft.



**■ MONTAIGNE DE TROMPE**  
La fameuse réalité et les décors réalistes concourent à vous mettre dans l'ambiance.

Étrange ce nouveau Flight Sim : les avions n'ont ni ailes ni hélices, ils font tchou-tchou quand on veut s'éjecter et ils suivent des rails sans jamais décoller. Cela aurait dû s'appeler Train Simulator plutôt que... Ah bah, justement, c'est écrit Train Simulator sur le CD...

**A**vez-vous quand même qu'il y avait de quoi se tromper puisque, entre les douzaines de simulateurs de voiture, de moto et d'avion qui déferlent chaque année, c'est l'une des premières fois qu'un éditeur s'attaque aux trains. Et pas n'importe quel éditeur encore : Microsoft, celui-là même qui, entre deux OS et une console, nous sort des petites merveilles de jeux tels que Crimson Skies, Middtown Madness ou... Flight

## Pour info

- ÉDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Kaps Entertainment
- GENRE simulation de train
- MONTÉE 400

Simulator justement ! Flight Simulator, puisqu'on en parle, est un peu la caution du jeu qui nous occupe puisque, avec Train Simulator, l'ambition de Microsoft est tout bonnement de faire un soft qui soit à la conduite ferroviaire ce que Flight Sim est au pilotage aérien. La barre est certes placée très haut, mais le géant de Richmond a mis de nombreux atouts de son côté pour relever le challenge avec succès.

## Train construction kit

Reprenant les arguments qui ont fait le triomphe de son simulateur de vol, Microsoft fournit ici d'abord une trépidante de machines et d'itinéraires pour varier les plaisirs. Du Montana à la banlieue japonaise en passant par les Alpes autrichiennes ou la campagne anglaise, ce ne sont pas moins de six régions très différentes qui s'offrent à vos exploits ferroviaires. Côté trains, vous passerez, selon les régions et les époques, des trains à grande vitesse aux trains de banlieue, sans oublier Oies illustres locomotives à vapeur qui marquèrent le début des chemins de fer.

Vous vous en doutez, on ne pilote pas vraiment de la même façon le vénérable Orient Express et le TGV. Aussi trois didacticiels sont-ils prévus pour vous familiariser avec le maniement et le comportement d'un train électrique, d'un diesel ou d'une locomotive à vapeur. Sans atteindre la complexité du pilotage d'un Airbus A320, car elle fait appel à moins de paramètres, la conduite n'en est pas moins riche. Pour gérer l'inertie du train, il faudra faire preuve en effet d'un certain doigté et d'une attention permanente, sous peine de dérailler lamentablement au premier virage venu. Pour corser un peu l'affaire et éviter la monotonie, les développeurs ont prévu une multitude de petits scénarios qui demanderont une parfaite maîtrise



**■ TOUT TERRAIN** Il n'y a ni repos ni répit pour les héros, même par chutes de neige nocturnes. Microsoft a en effet exploré les différentes conditions climatiques.



et une grande connaissance de sa machine. Record de vitesse à battre, itinéraire à suivre à la suite d'un serveur ou encore gestion sur le long terme d'une réserve de carburant un peu courte sont parmi les défis qu'il vous faudra relever en temps limité et par rapporte quelles conditions météo. Enfin, Train Simulator sera livré avec un kit de développement pour réaliser vos propres scénarios et itinéraires, ça ça d'une excellente durée de vie.

La réalisation du soft est quant à elle de bonne qualité. Même si les graphismes de cette bête ne sont pas d'une exceptionnelle beauté, les trains sont parfaitement modélisés et les textures des extérieurs très réalistes. On regrettera juste qu'il n'y ait pas d'êtres humains présents sur les quais de gare et dans les villes qui, pour le coup, paraissent un peu fantomatiques. Mention spéciale

**L'ambition de Microsoft est de faire un soft qui soit à la conduite ferroviaire ce que Flight Sim est au pilotage.**

doit en tout cas être faite pour les bruitages qui sont saisissants de réalisme.

Reste une question, une seule, sur l'avenir de ce jeu : depuis Icare, l'homme a toujours rêvé de voler, ce qui explique en partie le succès des simulateurs de vol. Mais il n'est pas dit qu'on trouve autant de passionnés de trains... Train Simulator réussira-t-il à convaincre les foules le mois prochain ? Pour ma part, en tout cas, c'est déjà à moitié gagné. ■

- Arnaud Cuéff



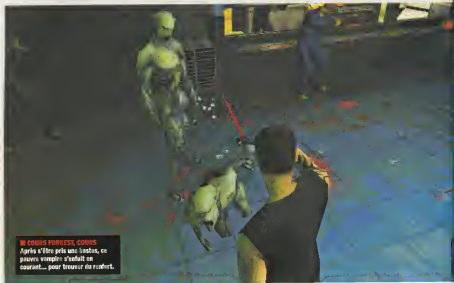
■ **ESNE À GAZ** Le pilotage des vieilles locos à vapeur est même plus complexe que celui d'un train à grande vitesse.



■ **PREMIÈRE CLASSE** Les wagons de l'Orient Express sont fidèlement restitués. Certains détails sont époustouflants, comme vous pouvez le constater.

# Aux petits oignons

Une nuit en enfer | Gamesquad trouve un remplaçant à Buffy.



■ **CODIS FORREST, CODIS**  
Après s'être pris une baston, ce pauvre vampire s'enfuit en courant... pour trouver la mort.

Ce n'est pas parce que l'adaptation PC de la petite blonde surveillée qui sévit sur M6 a été annulée que nous serons privés de chasse aux vampires.

Cryo a en effet dégoté une doublure de choix en la personne de Seth Gecko, casseur de vampires ayant fait ses classes dans *Une nuit en enfer*.

Chez Gamesquad, on aime bien le rouge. Vif et enrichi en hémoglobine, de préférence. Et au cas où la première couche ne suffirait pas, on n'hésiterait pas à en passer une seconde. Après le sanglant *Devil Inside*, le développeur lyonnais s'attaque à la conversion du très gore *Une nuit en enfer*. Mais plutôt qu'une simple adaptation, c'est une suite originale à laquelle nous aurons droit. Seth Gecko, seul survivant du film, est capturé par la police et condamné pour le massacre du bar. Incarcéré à bord du cargo pénitencier *Rising Sun*, il attend patiemment son exécution imminente.

C'est alors qu'un événement inattendu change la donne : parmi l'arrivage hebdomadaire de prisonniers, se cache un vampire qui, désespéré par sa solitude, décide de se faire de nouveaux compagnons pour déclencher une émeute-partie. Sa présence est-elle réellement un hasard ? Le directeur du pénitencier avec lequel doit s'allier Seth est-il un homme de confiance ?

Si le scénario contient une véritable intrigue, narrée par de nombreuses cinématiques, le jeu n'en reste pas moins très orienté action. Vous devrez buter, tracter, exterminer, anéantir, anihiler, décimer, laminer, crucifier, trancher, incendier, électrocuter et même arroser

## Pour info

- DÉVELOPPEUR  
Gamesquad
- GENRE  
action
- SORTIE  
septembre

(si, si) des hordes de vampires se ruant sur vous. Alors certes, il vous faudra de temps en temps dénicher un objet ou protéger un personnage non joueur, mais pas de quoi réveiller un neurone (fais dodo, Marcel, mon p'tit pèreheuuu).

Histoire de varier les plaisirs, vous aurez à votre disposition un arsenal des plus complets : taser, flingue, Uzi, M16, scie circulaire, pistolet à eau (bénite), fusil à lunette, bazooka et même des mitrailleuses lourdes (fixes). De quoi faire un beau carnage, mais les munitions sont comptées, donc évitez le gaspillage.

Pour ce faire, le meilleur moyen reste encore de tirer parti à fond de la localisation des dégâts, point d'autant plus important vu vos ennemis. En effet, si pour certains



On retrouve **Théo, le moteur 3D de Devil Inside, mais largement amélioré.**

■ **COMME SI VOUS Y ÉTIEZ** Il est possible de jouer en vue subjective, mais ce n'est pas le meilleur angle de vue.



## De mal en pis

**HANGMAN** Le jeu est la première véritable suite du film.

Malgré un succès controversé, *Une nuit en enfer* a tout de même donné lieu à deux suites se servant allégrement de nos racours de Quentin Tarantino et Robert Rodriguez, bon qu'elles aient été réalisées par d'autres. *True Dusk Till Dawn 2 et 3*, respectivement sous-titrés *Blood Texas Money* (1999) et *The Hangman's Daughter* (2000), mont cependant pas de rapport direct avec l'itinéraire du long métrage original. Le premier narre les mésaventures de cinq braqueurs (dont l'un est Robert Patrick qui s'était auparavant dans *4 Files*) se retrouvant confrontés à des vampires. Le second fait dans le western fantaisique, cow boys et vampires s'affrontant pour récupérer une princesse maudite censée pouvoir permettre aux dieux de supporter la lumière du jour. Leur qualité respective leur aura valu une sortie directe en vidéo.



une balle dans la tête ou un membre arraché peut suffire, d'autres, comme tout bon vampire, se régénèrent si vous ne les achevez pas d'un coup de pieu, il existe aussi près d'une trentaine d'ennemis (détenus et gardiens infectés, vampires volants, ou même carrément dotés d'un camouflage à la Predator) dont vous devrez découvrir les points faibles spécifiques.

### On se pique ?

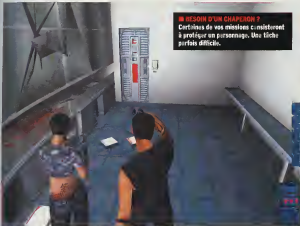
Mes même avec ces informations en poche, la tâche se révélera ardue, car vos adversaires ont parfois des déplacements très déconcertants : ils se baissent, sautent, bondissent, vous poursuivent si vos blessures sont graves ou fuient pour chercher du renfort. Bref, ça sent le boulot bien fait comme le confirment les graphismes largement plus détaillés et lissés que *Devil Inside* ou la musique collant impeccablement à l'ambiance. On attend encore de voir ce que donne la jouabilité et si les 20 niveaux offriront suffisamment de diversité, mais les fans d'action seraient bien inspirés de suivre la chose de près. ■

- Frédéric Dufresne

**Plus qu'une simple adaptation du film, Gamesquad nous prépare une véritable suite.**

### ■ BESOIN D'UN CHAPERON ?

Certains de vos missions consistent à protéger un personnage. Une tâche parfois difficile.



# RED FACTION

[www.RedFaction.chq.fr](http://www.RedFaction.chq.fr)



# Orage Mechanic

**MechCommander 2** | Combats de Mechs en acier trempé.

## Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR
- PAGA Interactive
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE septembre



Trois ans après MechCommander, le premier jeu de stratégie dans l'univers BattleTech, voici le tome 2 qui s'apprête à débarquer sur nos machines. Est-ce que quelque chose a changé chez les stratèges en acier pendant ces trois longues années ? Réponse ci-dessous.

**Les décors (reliefs, mers, forêts, bâtiments, etc.) sont très bien représentés.**

La série des MechCommander diffère de celle des MechWarrior. Si l'univers BattleTech est toujours présent, il ne s'agit plus de piloter un Mech, mais plutôt de diriger une escouade de Mechs à partir d'un écran tactique. Bref, c'est un jeu de stratégie temps réel et non plus une simulation de Mechs. Le premier MechCommander sorti en 1996 avait été une bonne surprise, qu'en est-il de celui là ? Première remarque, il y a eu des changements, et pas des moindres puisque

MechCommander 2 nous revient équipé d'un tout nouveau moteur 3D. Finie la 2D isométrique et c'est tant mieux ! Il s'agit donc d'une remise au goût du jour qui s'est plutôt bien passée. Désormais les unités sont finement modélisées en 3D, et un système de zoom permet de les suivre de plus ou moins loin selon les besoins de l'action. Visiblement, la caméra n'est pas aussi maniable que dans Ground Control par exemple. Elle ne permet pas de se rapprocher autant des unités. Ce qui n'est pas très gênant pour un Mech, peut le devenir pour d'autres unités plus petites.

Ainsi, l'infanterie n'apparaîtra jamais à l'écran sous une autre forme que des points ou des traits. Mis à part ces quelques désagréments, les unités sont plutôt bien animées, les effets pyrotechniques sont de toute beauté, et l'ensemble tourne sans effort. De plus, les décors (reliefs, mers, forêts, bâtiments, etc.) sont bien représentés. Les graphismes du premier étaient



■ **FOIRE D'EMPOIGNE** Le passage à la 3D est plutôt réussi et les besoins encore plus savoureux ! Que demande le peuple ?



■ **LASERŒILES** Les petits véhicules style canions et compagnie sont du menu fretin pour un Mech qui se respecte.



**■ TRES CROISES** L'action est intense, comme le prouvent les marques d'explosion au sol.

isolents, le deuxième suit donc le même chemin. Le jeu reprend les mêmes principes que son aîné. Une vaste campagne, comprenant entre 25 et 30 missions, est à votre disposition, de quoi éprouver votre sens de la stratégie, mais aussi de la gestion. En effet, rappelez-vous que toutes les missions se préparent. Choix de l'équipage, choix des Mechs qu'il est possible d'upgrader (capteurs, lasers, armures et autres jumpeurs) entre chaque mission. À ce propos, sachez que les personnages sous vos ordres accumulent de l'expérience (et de jolies médailles) au fur à mesure du déroulement du jeu.

#### Où la 2D, vive la 3D !

Leurs compétences en matière d'armement et de pilotage progressent donc tout au long du jeu, pour les personnages qui survivent évidemment. De plus il est possible de les spécialiser dans un domaine particulier, ce qui risque de se révéler très utile au cours de certaines missions. Ainsi, plus les missions deviendront difficiles, plus vous devrez sélectionner avec soin les Mechs et leurs équipages. Les sommes récoltées sur le champ de bataille devront être judicieusement réparties entre l'achat de nouveaux Mechs, et la possibilité d'améliorer les anciens. Il vous faudra cependant aussi conserver une partie non négligeable pour la mission

**Il est possible de faire appel à des véhicules spéciaux (réparation, artillerie, etc.) en cours de mission.**



**■ UN MECH AVERTI EN VAUT DEUX**  
Il ne faut pas se frotter à plus gros que soi, surtout le soir au coin des bois !



# RED FACTION

La révolution commence  
fin septembre.

PC  
XBOX  
PS2

PLAYSTATION 2

THQ  
www.thq.com



suivante. En effet, vous avez la possibilité dans MechCommander 2 de faire appel à de l'aide extérieure lors d'une partie. Par exemple, entre deux assauts, vos Mechs sont en piteux états, pas de problème, il suffit de faire appel à un véhicule de réparation qui, pour une somme modique, vient donner quelques coups de marteau sur vos boîtes de conserve favorites.

## Une aide bienvenue

Ce véhicule sera déposé à l'endroit souhaité par un transport aérien, et pourra vous suivre pendant le reste de la mission. Attention cependant, ses capacités de régénération sont limitées. D'autres services payants sont ainsi disponibles, besoin d'un hélicoptère de reconnaissance, besoin d'artilleries lourdes ou d'un poseur de mines, il suffit de posséder la somme nécessaire et tout vous est livré sur un plateau. Grâce à

**Les Mechs ennemis peuvent désormais être réparés et inclus dans votre escouade.**

ce système, MechCommander 2 renforce à la fois son aspect gestion et stratégie. Autre possibilité offerte par ce système : la récupération de Mechs ennemis détruits. Une fois réparés, il suffit d'y caser l'un de vos pilotes et voilà votre force de frappe augmentée d'autant. Parmi les bonnes surprises, une encyclopédie, disponible dans le menu principal, vous donne accès à tout un tas de détails concernant l'univers de BattleTech et ses principaux personnages, sont aussi disponibles les différents types de Mechs et leurs caractéristiques. Il ne sera plus possible désormais de confondre un Bushwacker avec un Highlander ou un Catapult. Enfin, tout ce qui existe dans le jeu en matière d'armement, de bâtiments et de véhicules est présent au sein de cette encyclopédie. Contrairement au premier MechCommander, un éditeur de missions est cette fois livré avec, ce qui devrait renforcer l'intérêt du jeu. La partie Multijoueur est bien présente, que ce soit en LAN ou sur le Net. MechCommander 2 semble donc bien armé pour poursuivre cette glorieuse série. Test au mois de septembre. ■

- Bertrand Pomart



**■ MARCHÉ À L'OMBRE** Admirez le travail fourni pour les ombres dans ce combat au crépuscule. Le moteur prend en compte beaucoup de détails de ce genre.



**■ NON HLM...** Les combats urbains sont beaucoup plus difficiles et intéressants. On assiste à de véritables parties de cache-cache.

**VOUS ÊTES LE ROI  
DE LA STRATÉGIE...  
DEVENEZ MAINTENANT  
L'EMPEREUR DE DUNE.**



"Du grand art dont  
on n'est pas prêt  
de se lasser"

**PC TEAM 92 %**

Jun 2001

Un vrai régal pour les yeux et les oreilles

**PC JEUX 85 %**

## Vain 2001

**JOYSTICK 85 %**

Jun 2001



3 camps possibles, 4 mondes différents, 100 missions réparties sur 33 zones : Un univers entièrement en 3D temps réel vous attend ! Plongez vous dans les mystères de Dune, la planète aride et affreuse aux Fremen pour chevaucher les vers des sables !



[www.france.ea.com](http://www.france.ea.com)

[illegible]



# PC Forever

Comme chaque année à la même époque, une grande partie de la rédaction s'est rendue à Los Angeles pour couvrir l'E3, le plus important salon professionnel de jeux vidéo. Bilan.

**G**rande tendance cette année, contrairement aux trois dernières, la partie « show » du salon était beaucoup moins importante : peu de babes qui exhibaient leur poitrine, pas de Pikachu grandeur nature qui bloquait le passage, aucun grand stand à thème (comme celui de la Planète des singes l'année dernière)...

Deux raisons à cela : la diminution des budgets des exposants (le marché n'est pas au plus haut de sa forme ces derniers temps) et, surtout, la possibilité pour les développeurs et les éditeurs de se recentrer sur leur matière première : les jeux. Car, de l'avis de tous, et du nôtre en particulier, ce salon a été l'un des plus excitants de ces cinq dernières années. Pour commencer, rassurez-vous chers lecteurs de Gen4, le PC n'est pas mort, loin de là. Entre une Xbox un peu décevante, une PlayStation 2 TOUJOURS décevante et une Gamecube (la nouvelle console de Nintendo) un peu trop fraîche (même si elle a fait sensation), le PC a très bien tiré son épingle du jeu et a su s'imposer comme la valeur sûre du salon. Pour preuve : la liste d'excellents jeux qui débarqueront dans les mois à venir... Et qui se verront accueillis par d'autres encore meilleurs ! Car la deuxième tendance de ce salon, c'est la hausse

manifeste du niveau de qualité des jeux. Croyez-nous, la majorité des prochains productions sont superbement réalisées et, plus que jamais, c'est sur le contenu qu'il faudra les juger. Mais, là aussi, de bonnes surprises sont en perspective car, parallèlement à l'évolution technologique, le jeu vidéo mûrit. Peut-être même que la prochaine génération de jeux sera celle qui nous fera ressentir autre chose que de la frustration ou de l'excitation devant nos écrans.

De la peur en revivant le débarquement de juin 1944 dans Medal of Honor, de la tristesse en entendant sa femme se faire assassiner dans Max Payne ou encore une joie incommensurable en marchant sur la planète Tatooine dans Star Wars Galaxies ? Peut-être...

Dernière tendance, enfin, de ce salon, c'est la prise d'importance croissante dans l'industrie du jeu vidéo des éditeurs français. En oui, personne ne peut plus ignorer Infogrames ou Ubi Soft... Mais entrons dans le vif du sujet avec 42 pages consacrées aux produits les plus marquants de cet E3 2001, 42 pages et pas une de trop ! ■

**Entre une Xbox un peu décevante, une PlayStation 2 TOUJOURS décevante et une Gamecube un peu trop fraîche, le PC a très bien tiré son épingle du jeu.**





Divers

## Stratégie temps réel

p. 54 **Warcraft III**

Rencontre

**Bill Roper**p. 56 **Age of Mythology**

p. 58

**Empire Earth**

Genre

Stratégie temps réel

Action-aventure

p. 59 **Max Payne**

p. 61

**Mafia**p. 64 **Call of Cthulhu**

p. 66

**Dungeon Siege**p. 65 **Renegade**p. 63 **Ghost Recon**

Rencontre

**Warren Spector**

Stratégie temps réel

Action-aventure

Genre

Quake-like

p. 67 **Medal of Honor**p. 69 **Unreal II**p. 72 **Soldier of Fortune 2**

p. 81

**Return to Castle Wolfenstein**

Stratégie temps réel

Action-aventure

Quake-like

Genre

Gestion

p. 73 **Republic****Simsville**p. 85 **Civilization III**

Rencontre

**Sid Meier**

Stratégie temps réel

Action-aventure

Quake-like

Gestion

Genre

On-line

p. 87 **Star Wars Galaxies**p. 89 **Earth and Beyond**p. 91 **Motor City Online**

p. 93

**Warzone 2100**p. 95 **Sims Online**p. 97 **Shadowbane**p. 99 **PlanetSide**

Rencontre

**Richard Garriot**

# Warcraft III

## Fièvre crafteuse

### Pour info

■ EDITEUR Blizzard ■ DÉVELOPPEUR Blizzard ■ SORTIE décembre

Le jeu le plus attendu de l'E3 ? Oubliez Max Payne et Unreal II, et criez tous en cœur « Warcraft III ! ». Véritable événement, attendu depuis trois ans, cette nouvelle révolution annoncée de la stratégie a battu des records d'affluence sur son stand.

Une génération s'est écoulée depuis l'invasion d'Ashtaroth par les Orcs. Alors que la paix règne sur le royaume depuis la fin de Tides of Darkness, que fêtes et célébrations se succèdent dans la liesse, de nouveaux nuages sombres s'amoncellent au-dessus des malheureux humains. Dans les camps de réfugiés orcs, réduits à un semi-esclavage depuis vingt ans, la révolte gronde. À nouveau, leurs terribles shamans font des rêves de gloire et de conquête. Une génération de jeunes Orcs ambitieux, nés en captivité, est prête à la suivre pour reconquérir la puissance de ses aînés. Mais qui inspire ces rêves ? Une autre race, plus puissante, ne les manipule-t-elle pas en sous-main ?

Voilà Warcraft III à l'E3 réjouissait le cœur de tout joueur un peu passionné. Outre la foule qui s'accumulait autour de l'écran géant pour admirer la sublime



D'accord, la perspective est un peu fantaisiste mais quel est ce que c'est beau !

**Non contents d'être presque invincibles, les héros pourront revenir d'entre les morts.**

cinématique (dont la beauté, jointe à celle de Lord of Destruction, alimentait les rumeurs d'un film Blizzard produit par Universal), les visiteurs faisaient la queue devant les ordinateurs où Rob Pardo (le producteur) et Bill Roper (dont on encore le présenter ?) faisaient fièrement la démonstration de leur dernier bébé bien en chair.

### Orcs sauvages

Car Warcraft III a encore bien changé depuis le mois de mars, époque de la visite de Roper à Paris, et surtout changé en bien. Plus beau que jamais (les jeux de lumière et l'animation des personnages sont impressionnants), plus fluide, il est surtout extrêmement stable, les missions soigneusement choisies pour être montrées au public ne crashant jamais. À voir comment le jeu se déroulait sous nos yeux, on aurait presque pu croire qu'il était prêt à sortir, et que la date de sortie serait avancée à la rentrée.

Pas de fausses joies, il reste encore du travail, non pas tant sur la partie technique qui semble arriver à terme, mais sur le gameplay. Si les races sont



Dans Warcraft III, il ne faudra pas multiplier les unités pour gagner : la puissance des héros compense



Les Trills des glaces (autres qu'au sein des sources de mine et châteaux magiques)





Pour alléger la gestion et la collecte de ressources, les camps seront plus petits

désormais définies une fois pour toutes (Orcs, humains, elfes de la nuit et morts vivants) le nombre et la nature des unités n'a rien de définitif : tous ceux que l'on voit à l'écran peuvent encore disparaître et de nouveaux faire leur apparition. Le grand souci pour les développeurs était actuellement d'assurer le bon équilibre entre les différentes races.

#### Viellies harpies

Une tâche toujours de première importance dans un jeu de stratégie mais encore plus cruciale dans un jeu comme Warcraft III où les héros dotés de pouvoirs exceptionnels ont pris une importance sans précédent, encore plus grande que l'inoubliable Sarah Kerrigan de



Les héros côtoieront cher ou ne et mourraient brutalement, on pourra les ressusciter en cas de décès trop rapide

**Attention : les personnages neutres n'aiment guère qu'on vole leurs trésors !**

Starcraft. Autre dosage savant non encore terminé, celui de la puissance des PNJ, ces fameux « critters » qui se baladaient sur les cartes de Warcraft II. Ils auront enfin leur rôle dans l'histoire puisqu'ils garderont trésors et puits de mana, des puits essentiels puisqu'ils seront le seul moyen d'invoquer des héros. Parmi ces créatures « neutres », on trouve les Trolls, anciens alliés des Orcs, leurs cousins, les Trolls des glaces, les horribles harpies et les ogres, eux aussi devenus



Avec les nombreux pouvoirs des sorciers, l'invocation de colossales mamboresses figure en bonne place



neutres après la dernière raciée. Les plus puissants de ces « critters » et donc ceux qui garderoient les plus gros trésors, devraient être d'énormes dragons, encore tenus secrets à l'E3. Parfois, ces créatures neutres ne garderont pas des trésors mais de véritables sanctuaires, comme un temple de guérison qu'il faudra défendre farouchement pour empêcher l'ennemi d'en profiter.

Une autre nouveauté de taille sera l'action sur le terrain, les roches et les arbres étant destructibles, notamment à coups de sorts ou de machines de guerre.

**Warcraft III, c'est certain, va redéfinir le genre stratégique.**

Un elfe de la nuit en démonstration à l'E3 pouvait, au contraire, faire pousser une immense forêt spontanément – un moyen idéal pour couper la retraite de l'ennemi. Le commerce va même faire son apparition dans l'univers guerrier de Warcraft puisque les Gobelins, après avoir été des sapeurs suicidaires (qui pourront maintenant être achetés dans un temple, le « temple of boom ») et des pilotes kamikazes, se sont recyclés boutiquiers et vendront armes et potions aux héros, ce qui est a priori mieux pour arriver à l'âge de la retraite. Mais le plus incroyable dans Warcraft III, c'est sans doute l'énorme foule qui se pressait à l'E3, pour voir les écrans de jeu ou admirer l'incroyable cinématique. Un hit aussi assuré que mérité. ■

— Remy Gaucier



Les chefs maîtres (qui montent de niveau comme les autres héros) sont de véritables courageux de destruction



En plus de fournir d'idées, Warcraft III éblouit « chaque instant par sa beauté

# Bill Roper

*Nous vous avons déjà offert pas mal d'interviews de Bill Roper, le grand manitou de Blizzard. Mais aucune d'entre elles ne se focalisait sur Warcraft III, l'un des titres les plus attendus au monde. C'est maintenant chose faite.*

Pouvez-vous nous parler d'une des grosses originalités de Warcraft III, les héros ?

Les héros font partie intégrante du gameplay de Warcraft III. Ce sont des unités uniques qui sont définies par trois caractéristiques : la force, l'agilité et l'intelligence. Ces héros disposent de sorts, de capacités spéciales, ils peuvent gagner de l'expérience, ramasser des objets et apportent des bonus aux unités qui les entourent.

Quel est le niveau maximal que pourra atteindre un héros et que se passera-t-il pour lui à chaque gain de niveau ?

Actuellement, le niveau maximal est de huit, mais cela peut encore changer avant la fin du développement. À chaque montée de niveau, les caractéristiques du héros augmenteront et il gagnera une nouvelle capacité. Vous pourrez même garder certains héros d'une mission à l'autre, pour profiter de l'expérience acquise.

Pourrons-nous contrôler plusieurs héros en même temps ?

Oui, mais les héros coûtent beaucoup plus de points de commande que les unités classiques. Vous devrez donc équilibrer le nombre de héros dans votre équipe pour ne pas gaspiller vos points en quelques missions.

Les héros s'utiliseront-ils différemment en Solo et en Multijoueur ?

En Multijoueur, vos héros seront beaucoup plus dépendants des objets que vous trouverez ou que vous achèterez. Il faudra aussi choisir le bon héros, adapté à la technique de votre adversaire. Du coup, en Multi, connaître tous les héros du jeu, aussi

bien au niveau des capacités que des sorts sera primordial. En Solo, bien connaître vos héros sera suffisant.

Warcraft III disposera d'un véritable scénario. Quelle liberté sera laissée au joueur ?

Nous voulons offrir aux joueurs un scénario conséquent dans lequel évoluer tout en leur laissant la possibilité de choisir entre un grand nombre de stratégies et de manières de jouer. On espère arriver au même équilibre que dans nos jeux précédents, puisque cela avait tant plu aux joueurs.

Que pouvez-vous nous dire sur les créatures neutres ?

Les créatures neutres sont très importantes pour trois points. Primo, elles protègent des trésors, qui peuvent s'avérer être des puits de ressources, des objets magiques ou encore des coffres pleins d'or. Secundo, elles sont le seul moyen d'obtenir les pierres de mana, nécessaires à l'incantation des héros. Tertio, en les tuant, les héros gagnent de l'expérience et des capacités.

Quels seront les mouvements de caméra autorisés pendant le jeu ?

Nous allons donner la possibilité aux joueurs de zoomer afin d'offrir une vue beaucoup plus rapprochée des unités et de l'environnement. Nous n'autoriserons pas un contrôle complet de la caméra (comme la rotation à 360°) pendant les phases de jeu. En revanche, dans l'éditeur, les joueurs pourront créer des cinématiques de jeu et disposeront alors de ce contrôle total.

Pourrons-nous jouer la campagne Solo en mode Coopératif ?

Nous sommes extrêmement intéressés par la possibilité de créer des campagnes en mode Coopératif. Mais la campagne Solo se concentrera exclusivement sur une expérience à un joueur. Sur Battle.net, en revanche, nous allons tout faire pour offrir cette option que nous réclamons nos fans. ■

*Propos recueillis par R. Gœvec et S. Tesserie.*

RENCONTRE



# Age of Mythology

*Interventions divines*

**Four info**

■ EDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Ensemble Studios ■ SORTIE printemps 2002

L'E3 de cette année a vraiment démontré que nous avons atteint un nouveau degré en matière de 3D. Age of Mythology, le descendant spirituel d'Age of Empires, titre phare de la gamme Microsoft, est un de ceux à en avoir tiré parti.

On ne change pas un concept qui marche, mais rien n'empêche de l'améliorer, n'est-ce pas ? C'est ce qu'a cherché à faire Ensemble Studios, créateur du célèbre Age of Empires. Cette nouvelle mouture adopte la 3D pour donner plus de profondeur au gameplay. Les décors et les bâtiments à construire sont plus beaux, plus détaillés, mais c'est surtout les unités qui profitent de cette avancée technologique. Elles acquièrent une centaine d'animations gestuelles, reproduisant des mouvements de déplacement, de combat et d'invocation. On est loin de la petite dizaine d'animations que contenait la série des Age of Empires ! Mais bien plus important encore, le moteur 3D sert à immerger le joueur dans le scénario des campagnes Solo. La transition entre les phases



■ CHARGES !

Les combats d'Age of Mythology sont intenses et mettent en scène de nombreuses unités

**Le moteur 3D sert à immerger le joueur dans le scénario des campagnes Solo.**

narratives (cinématiques) et interactives (jeu) est totalement fluide, ne se repérant qu'à l'angle de vue que prend la caméra, à savoir le traditionnelle 3D isométrique. Tiens, et puisqu'on parle de scénario, le principe des civilisations est toujours de rigueur, mis à part le fait que les neuf ethnies supportées par Age of Mythology tournent autour des civilisations nordiques, égyptiennes et grecques.

Ce qui, en réfléchissant bien, devrait vous donner une indication quant à la principale innovation en matière de gameplay qu'apporte Age of Mythology. Les dieux, bien sûr ! Les êtres divins de ces civilisations comptent parmi les plus célèbres de la mythologie. C'est pourquoi le joueur, via le général de son armée, va pouvoir en appeler aux faveurs divines, en demandant, par exemple, à Thor de changer un ennemi en glace, en priant Zeus de lancer des éclairs sur une troupe d'adversaires ou encore en demandant à Râ de lancer un météore de feu sur une cité ennemie. Chaque joueur pourra choisir sa religion en devenant un adepte de tel



■ FEU D'ARTIFICE

Lorsque les dieux viennent à votre aide, ils ne font pas semblant



■ INVOCATION

Lorsque vous en appelez aux dieux, une étoile lumineuse vous envoie



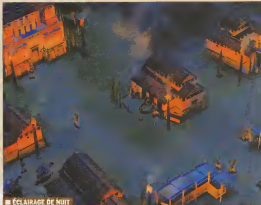
**■ BARRON DE CAMPAGNE**

Dès la 3e, les bâtiments sont plus représentés et varient plus jolis.

ou tel dieu (la liste exacte n'est pas encore définie). Les démons ne sont pas les seuls êtres tirés des légendes du monde et vous trouverez aussi des créatures peuplant les bestiaires mythologiques telles que le chacal à tête d'Anubis, les cyclopes, les minotaures, les géants et plus d'une vingtaine d'autres espèces. Chacune ayant ses propres forces et faiblesses.

#### Un bon vieux péplum

Cette nouveauté devrait donner lieu à de belles parties en réseau car vous imaginez bien que le mode Multijoueur n'est pas en reste. Le jeu se déroule ainsi sur 15 types de cartes, aux environnements spécifiques (arctique, glacé, désertique, etc.) dont le nombre et des conditions de victoire s'élève désormais à 13. Par la même occasion, Ensemble Studios a doté ses unités de 20 scripts d'intelligence artificielle,



**■ ÉCLAIRAGE DE NUIT**

Lorsque le soleil se couche, les torches s'allument projetant une lumière dynamique.

**Le joueur, via le général de son armée, va pouvoir en appeler aux faveurs divines.**

permettant plus de confort de jeu et des comportements un peu plus affinés que précédemment. Et pour finir, un réel effort a été fait dans deux domaines.

La promotion de l'interaction entre les joueurs au niveau économique (ferme et commerce) et le désir de faire obstacle à l'ultime technique pour gagner à Age of Empires : la course au dernier âge. En réseau comme en Solo, Age of Mythology s'annonce grand ! ■

- Loïc Claveau



**■ UN HIVER RUDE** Dans certaines régions hivernales, vos unités s'adaptent au froid dans la neige.



■ **DU HAUT DE CETTE COLLINE** Grâce au mélange genre réaliste, on peut voir des perspectives inédites sur le bataille.

# Empire Earth

*L'Empire des gens*

Pour info

■ CITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Stainless Steel Studios ■ SORTIE décembre

Empire Earth nous a pris par surprise voici deux mois et nous a fait l'effet d'une bombe en dépit de son état peu avancé. La bombe a ensuite furieusement ébranlé l'E3, faisant trembler le pourtant dominateur Age of Mythology dans ses chaussettes !

À première vue, Rick Goodman, l'auteur d'Empire Earth (et aussi, précédemment, d'Age of Empires avec Bruce Shelley) n'a rien d'un grand conquérant, avec son mètre cinquante-cinq et ses petites lunettes rondes. Et puis, en le regardant mieux, on se souvient que d'autres généraux, comme Napoléon, ne furent grands que par le talent et non par la taille. Enfin, si l'on juge par la version d'Empire Earth présentée à l'E3, le talent

de Rick Goodman est immense ! Empire Earth est peut-être l'un des jeux les plus ambitieux jamais mis en chantier, ses 500 000 ans d'histoire ridiculisant presque les 6 000 ans de Civilization et autres Call to Power. Et, de fait, Empire Earth fait partie de ces jeux au sujet desquels on ressent une forte tentation de vous accabler sous des montceaux de chiffres tant ils sont hallucinants, comme les 200 unités de base auxquelles viennent s'ajouter 300 unités « spéciales » - proches des héros de Starcraft et Warcraft - , les 12 époques que l'on devra traverser, de l'âge de pierre à l'âge des Nans,



■ **DARWINISME INSTANTANÉ**

Comme dans Age of Kings, vos unités se transformeront d'elles-mêmes quand vous changerez d'époque

## Rick Goodman

*Issu de l'école Microsoft, Rick Goodman est un homme qui pèse soigneusement chaque mot avant de répondre à une question. Il a pourtant bien voulu nous livrer quelques indices sur le développement d'Empire Earth.*

Comment vous est venue l'idée d'un jeu aussi ambitieux ?

À peu près deux mois avant de finir Age of Empires. J'étais très heureux du résultat, mais je voulais

aller plus loin, raisonner en termes d'époques, e d'âges ». J'ai réfléchi que l'histoire humaine couvrirait à peu près 500 000 ans, et je me suis dit, pourquoi se limiter à quelques centaines d'années ? Cela n'empêche pas que tous les jours je me lève en me demandant si je n'ai pas été trop ambitieux...

Pourquoi avoir décidé de supprimer les rotations de caméra, qui ont pourtant l'air de bien fonctionner sur le stand ?

Parce que ces rotations font que les joueurs se perdent sur la carte ! Moi-même, qui développe le jeu, je

me perds avec ça, alors je me suis dit que pour les joueurs, ce serait encore pire !

Empire Earth sera-t-il plus proche d'Age of Empires ou de Civilization ?

D'Age of Empires, évidemment, même si la durée du jeu fait penser à Civilization. J'aime énormément ce qu'on a fait avec ce jeu chez Microsoft, et le public adore aussi, alors pourquoi changer ?

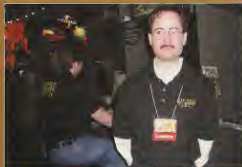
Puisque tout s'est si bien passé avec Microsoft, pourrions-nous aller chez Vivendi ?

Tout simplement parce que j'ais ce projet, et que les gens de Microsoft avaient les leurs : Age of Kings, puis Age of Mythology. Alors que Sierra et Vivendi me suivaient à 100 %.

Avez-vous dû limiter vos ambitions ?

Bien sûr. Même avec les moyens techniques dont nous disposons maintenant, il est impossible de réaliser tous nos rêves. Mais, même si nous avons dû faire des concessions, nous sommes restés fidèles au projet de départ. ■

- Propos recueillis par Rémy Goavec et Sébastien Tasserle



ou les sept ressources qu'il faudra contrôler et engager pour réussir. Si, lors de la première version que nous avions pu voir, seul le moteur 3D nous avait paru, disons, surprenant, ces quelques petits doutes se sont envolés devant la version actuelle, vraiment supérieure par moments et surtout agrémentée d'un zoom remarquable, qui permet presque de compter les boutons de redingote sur les uniformes de nos regards. De même, on verra hélicoptères et avions vivement décoller des porte-avions ou des pistes, au lieu d'apparaître bêtement en plein ciel, tandis que la poudre des mousquets et des canons remplira l'écran de fumée, rendant le champ de bataille à peu près invisible.

### Boutons de manchette

Mais ce n'est pas seulement par ses graphismes qu'Empire Earth est impressionnant. S'il est pour l'instant impossible de juger de son intérêt purement stratégique, il fourmille de ces petites idées originales qui font souvent les jeux exceptionnels. Comme, par exemple, l'usage de la magie (que fût comme la peste les sorts de stratégie qui se veulent « sérieux ») dès les temps anciens, avec des shamans dignes de Sac'ho. Ils pourront déclencher des éruptions volcaniques (qui détruiront des villages entiers) ou

encore des cyclones que vous dirigerez vous-même pour atteindre la cible souhaitée. Seul petit bémol à notre enthousiasme, la disparition de la fonction de rotation sur le terrain qui est l'un des grands intérêts de la 3D, et pour les mêmes raisons fumeuses que dans Warcraft III (voir interview). Ce qui ne nous empêche pas de réserver d'ores et déjà une place pour Empire Earth dans notre panthéon des jeux mythiques. ■

- Rémy Goavec

**500 000 ans d'histoire, 300 unités, 12 époques... Ça va, pitié, n'en jetez plus !**



■ HATRIABLES RANGÉES  
Empire Earth veut concurrencer les best-sellers de Civilization et de Age of Kings - le rêve !

# Max Payne

*Pour public averti*

## Pour info

■ EDITEUR Take Two Inc. ■ DÉVELOPPEUR Remedy Entertainment ■ DATE septembre

Max « When it's done » Payne est enfin sur le point de sortir, septembre étant le mois pressenti pour sa naissance. Voici peut-être le dernier point sur l'un des jeux d'action les plus attendus mais aussi les plus noirs de ces derniers temps.

**A**h ça, pour être noir, Max Payne est noir ! On pourrait même dire que Max Payne est glauque, mais cela donnerait une connotation négative injustifiée. Cependant, il faut bien avouer qu'en jouant à la première scène du jeu, un petit malaise s'installe et on se prend à rêver que le jeu vidéo va enfin nous faire vivre de nouvelles émotions. Cette fameuse première scène vous met en jeu, vous, Max Payne, un flic new-yorkais qui rentre tranquillement chez lui. Malheureusement, les choses ne sont pas normales dans son appartement : pièce sans dessus dessous, absence de réponse de sa femme... Puis l'horreur commence vraiment. Des gémissements, à l'étage.



Accusé double, le degré de rébellion atteint par Max Payne est inédit à ce jour.

Alors que vous grimpez les marches une à une, les choses deviennent de plus en plus claires : votre femme est là-haut avec des inconnus. Les cris s'intensifient au fil de la montée et après avoir dégainé votre arme de service, vous abattez deux hommes. Trop tard, votre femme est allongée morte sur le fil...

Voilà qui nous rassure sur un point : Max Payne est scénarisé et des scènes de ce genre, vous allez en vivre







■ INTÉRIEUR MOULINALE

du Pope propose des scènes d'action d'une intensité et d'un réalisme rares

plus d'une ! Pour faire avancer le scénario, les développeurs ont opté pour une représentation bande dessinée, commentée par une voix off : la vôtre (insons que la version française sera à la hauteur de la voix américaine, si inquiétante, de Max Payne). Ceci étant dit, Max Payne est essentiellement un jeu d'action. Cet E3 nous a d'ailleurs permis de lever les derniers doutes sur son gameplay. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que Max Payne s'inspire énormément des films de John Woo. Ces deux dernières années, nous avons donc été abreuvés de vidéos montrant Max faisant des roulades, des sauts sur le côté et autres prouesses, tout en tirant sur ses ennemis. Nous avons aussi vu du Max qui tire une balle, arrête sur image, se dirige vers la balle projetée et on tourne autour. Eh bien, tout ceci n'est pas anecdotique, ce ne sont pas des replays que vous actionnerez de temps en temps pour voir l'action. Non, ces mouvements spectaculaires sont au service du gameplay et vous devrez les utiliser.

#### Max a de la Payne

Du coup, Max Payne est un jeu d'action original mais aussi esthétiquement superbe. Promis, je ne vais pas me tenir sur le moteur graphique tout bonnement incroyable, il n'y a qu'à regarder les captures d'écran pour s'en convaincre. En revanche, parlons de l'interaction avec le décor (oh non !). Lorsque vous tirez sur une surface, en bois, en fer ou tout autre composite, vous verrez des éclats s'envoler. Nous avons aussi



■ CECI N'EST PAS UN REPLAY

Voilà le genre de mouvement que vous devrez utiliser pour venir à bout de vos ennemis

assisté à une scène où Max devait s'enfuir d'un bâtiment en flammes. Avec le feu qui se propage aux éléments du décor, des explosions un peu partout, on s'y croyait vraiment ! Au registre des détails, vous admirerez également les douilles être éjectées de votre arme, vous combattrez des ennemis au faciès si détaillé que vous aurez des remords à les abattre, des intérieurs et des extérieurs superbes...

Dups, je vous avais promis que je ne reparlerai pas du moteur graphique. Désolé mais c'est quand même l'un des gros points forts de Max Payne. Ajoutez à cela l'absence de niveau de difficulté, celui-ci s'adaptant automatiquement à votre style (si vous êtes mauvais, le niveau baisse, si vous êtes excellent, il se corse) et vous comprendrez que Max Payne n'est pas un jeu comme les autres. ■

- Sébastien Tasserle

**Un petit  
malaise  
s'installe et  
on se prend  
à rêver  
que le jeu  
vidéo va nous  
faire vivre  
de nouvelles  
émotions.**



■ AU FEU !

Dans cette scène, vous devrez vous enfuir d'un bâtiment en flammes



■ MAX PAYNE

Voilà le genre de mouvement que vous devrez utiliser pour venir à bout de vos ennemis



■ INTERACTION AVEC LE DÉCOR

Exemple : tirer sur une colonne pour la faire tomber et l'éloigner

# Mafia : The City of



■ J'VAIS TOUT PÊTER !

Quand tout va bien, le taxi  
n'est pas un taxi, c'est un  
véhicule de transport.

## Le blues du mafioso

### Pour info

■ ÉDITEUR Take-Two ■ DÉVELOPPEUR Illusion Softworks ■ SORTIE septembre

Dans un reportage du mois de janvier, nous exprimions déjà nos doutes quant à la date de sortie de Mafia, alors annoncé pour le printemps. Le temps nous a donné raison mais, heureusement, l'E3 nous a permis de faire l'état des lieux de ce futur hit.

Il faut dire qu'ils ne chôment pas chez Illusion Softworks. D'un côté, ils développent Hidden & Dangerous 2, qui s'annonce comme un très gros produit de l'année 2002, et de l'autre, ils terminent Mafia. Enfin, terminer est un bien grand mot puisqu'il reste pas mal de boulot à Daniel Vávra (le chef de projet) et à ses petits gars avant d'arriver au bout de leur projet complètement fou. Néanmoins, depuis le début de l'année, les choses ont bien évolué. Petit

rappel pour ceux qui ignorent encore de quoi il retourne. Mafia est un jeu d'action-aventure plongeant le joueur dans une ville américaine des années 30. Vous y incarnez Tommy Angelo, un chauffeur de taxi qui sauve malgré lui et grâce à ses talents de conducteur, trois membres de famille d'un parrain de la mafia. Poursuivi par les tueurs de l'autre gang et acculé par la récession économique, il se voit contraint d'accepter la protection et l'offre d'emploi de Don Sallert.

Voilà comment tout commence pour Tommy. Car s'engager dans la mafia, c'est épouser une carrière dangereuse faite de courses-poursuites en voiture, de braquages de banques, de chantage et d'assassinats. Mais l'argent peut-il pousser à assassiner quelqu'un qu'on connaît et apprécie ?

**Poursuivi par des tueurs et acculé par la récession économique, il se voit contraint d'entrer dans la mafia.**



■ PIÉTON ENGAGÉ

Il sera possible d'écarter les piétons. Mais attention, la police veille !

# Lost Heaven



En route les, vous l'avez mangé? Mais que cela ne vous empêche pas d'attendre le prochain

Mafia propose donc un véritable scénario qui évolue au cours des 20 missions du jeu. Certaines d'entre elles, vous l'aurez compris, vous mettront au volant d'un des 60 véhicules disponibles pour des courses-poursuites à la Driver. D'autres vous obligeront à jouer la carte de la discrétion pour, par exemple, voler des pièces à conviction dans la villa d'un procureur. D'autres encore seront beaucoup plus sales shoot, comme celle où vous vous retrouvez à l'assassinat d'un parrain que vous avez vous-même assassiné. Ambiance assurée!

## Urban Driver

Graphiquement très réussi, Mafia n'est pourtant pas le plus beau jeu du salon (Max Payne ou encore Unreal II le surpassent). En revanche, l'ambiance qu'il dégage est certainement l'une des plus réussies qu'on ait vues dans

**L'ambiance que dégage Mafia est certainement l'une des plus réussies qu'on ait vues dans un jeu vidéo.**



■ SHOOT AGAIN

Il faut pas que une grande partie du gameplay de Mafia est du shoot



■ CLASSE MOYENNE

Les zones résidentielles de Lost Heaven ne sont pas toutes riches

un jeu vidéo : l'allure des passants, l'architecture des bâtiments, le look des voitures, etc. On s'y croirait vraiment ! En parlant des voitures, sachez qu'en fonction de leur taille, de leur poids et de leur suspension, elles se conduisent radicalement différemment. Il faudra donc faire très attention lorsque vous passerez d'une voiture à l'autre. L'interaction avec le décor, et en particulier les voitures, a été améliorée. Ainsi, il est possible de détruire indépendamment (à l'aide d'une des armes d'époque - batte de base-ball, Colt 1911, S&W model 27 Magnum, etc.) les vitres d'une voiture, sa carrosserie ou de crever ses pneus.

Mais ce qui reste le plus impressionnant dans Mafia est sans conteste le gigantisme de la ville, reconstituée à partir de photos d'époque. Ainsi, ce ne sont pas moins de 12 km de centre-ville (quartier des affaires, cinéma, banque, théâtre, etc.), de zone industrielle, de zone résidentielle et de campagne qui ont été recréés, 12 km où les pétons évoluent, le trafic routier est géré et où la police est prête à vous poursuivre. 12 km accessibles par le biais des transports en commun (tramway, train, etc.). 12 km regroupant 30 bâtiments visitables pour le besoin des missions. Bref, 12 km de bonheur qu'il vous faudra explorer de fond en comble ! ■

• Sébastien Tasserie



■ COST

Toutes les maisons ont été modifiées pour les missions ici, un intérieur impeccable



# Call of Cthulhu

## Peur panique

### Four info

■ EDITOR Fothink Interactive ■ DEVELOPPEUR Head First Productions ■ SORTIE début 2002

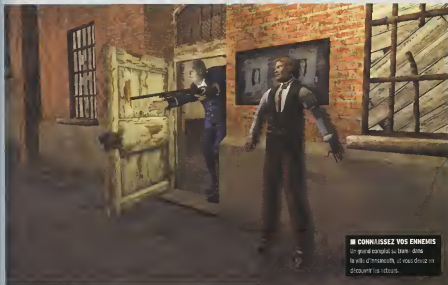
Depuis *Prisoner of Ice* (Necronomicon exclu), on n'avait pas vu un jeu basé sur les écrits d'un des plus grands maîtres du fantastique-horreur : H.P. Lovecraft. Head First Productions nous invite donc à explorer en 3D la reconstruction de cet univers torturé.

Tout fan de Lovecraft qui se respecte attend depuis très longtemps un jeu d'action-aventure qui plongerait le joueur dans la folie d'Arkham, d'Innsmouth et de tous les lieux devenus cultes pour plus d'une génération de lecteurs. Et si de nombreux jeux se sont inspirés de l'ambiance propre à ses récits, aucun n'avait le droit d'en utiliser les références, licence oblige. C'est aujourd'hui chose faite et il faut bien avouer que

Call of Cthulhu semble en bonne voie pour faire parler de lui. Avant tout par sa qualité graphique où la barrière entre scènes cinématiques et scènes de jeu est désormais floue... À tel point que sur le stand de l'E3, il y avait toujours quelqu'un pour demander : « C'est super beau, mais peut-on voir vraiment ce que ça donne lorsque l'on y joue ? », suivi directement par la sempiternelle réponse : « Mais, c'est le moteur du jeu, ce n'est pas une scène en rendering. »

### Explorez vos peurs

C'était assez dur à croire au début et puis nous nous sommes rendus à l'évidence lorsque la scène est repassée en animation 3D polygones. Une chose est sûre, le travail effectué est impressionnant, pas seulement dans le domaine du graphisme, mais aussi et surtout dans celui du son. Pour ceux qui ne connaissent pas Lovecraft, il faut savoir que cet élément occupe une place très importante dans ses écrits, les scènes prenant souvent place dans des asiles psychiatriques ou dans des endroits sombres et mystérieux où l'on peut entendre les cris et gémissements d'esprits torturés et de créatures rampantes dans les ténébres. Une ambiance sonore engossante qui a été parfaitement reproduite dans Call of Cthulhu. Mais la principale raison pour laquelle l'ambiance est



#### ■ CONNAISSEZ VOS ENNEMIS

Un grand compas, la terre, dans la ville d'Insmouth, et vous devez en découvrir les secrets.

talment réussie réside dans le jeu et l'interface qui ont été pensés de façon réaliste, afin de vous plonger dans la terreur et de vous couper de tous les repères traditionnels que les jeux d'action-aventure offrent habituellement. Ce qui implique, par exemple, que les armes n'ont pas de viseur, et qu'il faudra ainsi faire bien attention où vous tirez. Ensuite, que votre personnage ne dispose pas de points de vie et que le seul moyen de repérer vos blessures est de remarquer les traînées de sang que vous laisserez sur le sol. Enfin, que vous pouvez à peu près interagir avec tout ce qui est à

**Le jeu et l'interface ont été pensés de façon réaliste, afin de vous plonger dans la terreur.**

l'écran, même le corps de vos victimes (traîner un corps en attrapant les pieds ou les bras). Mais le réalisme ne s'arrête pas là puisque les troubles psychosensoriels sont aussi représentés de façon visuelle à l'instar des hallucinations et des vertiges.

#### Nerfs à fleur de peau

Avec un scénario divisé en six chapitres, calqué sur la série des Cthulhu, vous allez peu à peu découvrir les horreurs que cache la petite ville portuaire d'Insmouth et faire la connaissance d'anciens dieux tels que Nyarlathotep ou Shub-Niggurath. Ainsi, muni d'une réalisation et d'une interface « concept » impressionnantes, Call of Cthulhu présente de grandes chances de combler tous les aficionados de jeux survival-horror tels que Resident Evil ou Alone in the Dark. ■

— Loïc Claveau



■ INSMOUTH, LA VILLE

Sur la nuit tombe, les créatures sortent des profondeurs envahissent la bourgade d'Insmouth



■ L'AMER ET L'ÉTÉ

Call of Cthulhu est truffé de scènes angoissantes et terribles

# Dungeon Siege

Donjons et gros gnons

## Four info

■ EDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Gas Powered Games ■ SCÉNARIO assemblé

Enfin ! Dungeon Siege, annoncé depuis sa première présentation au Gamestock 2000 comme LE Diablo-killer, est presque terminé. Et, comme on pouvait s'en douter, ce jeu de rôle et d'action fut l'une des stars du salon.

La première chose qui donne une bonne claque quand on voit Dungeon Siege, c'est sa beauté. Il faut dire que le genre, qu'il s'agisse du diablo-like ou du jeu de rôle à la Baldur's Gate, ne nous a jamais habitués à un festival graphique. Microsoft semble vouloir remettre les pendules à l'heure en prouvant qu'un jeu de rôle peut être riche, intéressant, intelligent et beau, tout à la fois. On en sait plus sur le scénario - mais pas beaucoup plus. De façon très classique - on dirait du Baldur - un jeune homme ou une jeune femme (selon le choix du joueur) coule des jours paisibles dans une petite ferme quand des Gobelins attaquent, massacrant son tuteur. Commence alors une quête pour connaître les raisons de cette attaque.

Contrairement aux jeux de rôle et clones de Diablo déjà sortis en 3D, Dungeon Siege fourmille de détails graphiques et d'interactivité sur les décors. Il permet aussi, comme tous les softs récents de ces derniers temps, de modifier son personnage à l'envi pour qu'il



Les combats se font en temps réel, mais, quand l'équipe s'agrandit, le tour par tour est reconstruit

soit unique. Et quand on dit « son » personnage, on n'a encore rien dit. Car ce qui différencie Dungeon Siege de Diablo et le rapproche de Baldur ou d'EverQuest, c'est que l'on ne sera pas cantonné à un personnage unique. Outre son évolution (acquisition d'armes, de pouvoirs... on connaît), le personnage va recruter des compagnons qui vont l'aider à accomplir sa quête en excellent (du moins en théorie) là où il est lui-même un peu déficient (il pourra même s'efforcer les services d'une mule qui transportera tout le matériel !).

**Des donjons immenses et un monde infini, sans aucun chargement.**

## Machine à Gobelins

Il est toujours difficile d'en juger après une simple démonstration mais ces compagnons semblent bénéficier (au moins pour les déplacements) d'une I.A. remarquable, de même que les ennemis qui recourent à des tactiques, se cachent, s'enfuient ou donnent l'alarme selon les circonstances. De même, les développeurs nous ont affirmé avoir mis fin à toute forme de « triche », plaçant monstres et joueurs sur un pied d'égalité. Certains, comme les Gobelins, pourront se servir de machines. Le plus impressionnant dans Dungeon



CHOIX DES ARMES

Les ennemis sont animés, agiles et bien armés. Que demander de plus ?



ÉTAGES VERTICAUX

Les bâtiments sont animés et les étages apparaissent au fil de l'exploration



■ HÂTE À VOUS

La légèreté en cours de combat est l'un des pouvoirs des monstres

Siege, c'est pourtant la très belle architecture des niveaux, avec d'immenses forêts « vivantes » glabres et animaux sont admirablement animés), de gigantesques châteaux très impressionnants et surtout des donjons saumâtres « à la Diablo » superbas. Sombres et pleins d'effets de lumière remarquables à la fois, ils sont techniquement façonnés de façon à ce que jamais un mur ou une galerie ne bloque la vue : le résultat est réellement impressionnant.

Outre ces grands atouts (on ne sait pas encore grand-chose sur les systèmes de sorts et de magie), Dungeon Siege présente quelques originalités majeures. Ainsi, on pourra (devra, même), vivre plusieurs aventures parallèles en envoyant plusieurs héros du groupe dans des endroits différents (Dungeon Siege est un véritable monde qui se décline sans aucun chargement), héros mortels que l'on pourra rejoindre en appuyant juste sur



■ POUX-ÉPILÉ

Les flèches qui reçoivent les personnages restent plantées, les faisant ressembler à une pelote d'épingles

**Dungeon Siege comporte une architecture de niveaux à couper le souffle.**

une touche – assez bluffant comme système ! Autre nouveauté, au lieu de mourir bêtement, nos héros devraient tomber dans un coma dont on pourra les sortir au moyen de potions ou de sorts de résurrection. Sinon, les combats pourront se faire « à la Diablo » (en temps réel) ou « à la Baldur » (au tour par tour). Vraisemblablement, tout le monde commencera en temps réel avant de passer au tour par tour quand il faudra s'occuper de deux sorciers et trois combattants ! Bref, Dungeon Siege c'est beau, c'est grand, c'est généreux et on a hâte d'y jouer ! ■

— Rémy Goavec



■ UN ŒIL DE FINESSE

Wynne, l'un des héros du jeu, est un personnage à la fois...  
un être très... (à compléter)

# Renegade

*Destroy & destroy*

**Peer info**

■ EDITOR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Westwood Studios ■ SORTIE septembre

Remporter toutes les batailles de Command & Conquer avec un seul soldat, ça vous tente ? Grossièrement résumé, ce serait le but de Renegade, soft à mi-chemin entre le quake-like et l'infiltration, entièrement situé dans l'univers des jeux de stratégie de Westwood.

**J**e suis sûr que nombreux sont ceux parmi les fans de Command & Conquer à avoir rêvé de se rapprocher du terrain, mettre les mains dans le cambouis et les pieds dans la gadoue pour botter les fesses des affreux soudards du NOD. Renegade, c'est un peu la réalisation de ce rêve guerrier puisque ce soft agencé comme un quake-like nous glisse dans la peau d'un super-soldat du GDI (les bons, paraît-il) chargé de préparer le terrain à l'arrivée des troupes terrestres. Car pour réussir une offensive, il ne suffit pas, en dépit des apparences, de lancer tout plein de méchants gros chars et de barges pleines de mannes. Non monsieur ! Il faut aussi penser à plein de trucs ingrats, comme détruire le système de communication de l'ennemi,



■ TOUT CASSER

Faire s'abattre une frappe aérienne sur le base ennemie est un des grands plaisirs de Renegade

**Au lieu de commander d'en haut, il va falloir plonger dans la boue !**

libérer des otages pour éviter les dommages collatéraux qui font sale, déconnecter les systèmes de défense...

Bref, tout plein de trucs qui sont mieux faits par un seul homme discret que par des armées entières. Enfin, discret, n'exagérons rien. En dépit de son originalité, Renegade ressemble plus à un bon vieux Quake II qu'à Rogue Spear : l'action est privilégiée, tactique et infiltration étant les petits plus du jeu. Jeu qui n'en manque pas, de petits plus, et même de gros : les cartes sont énormes, les ennemis intelligents et les armes superbement originales. La palme en la matière revenant au gadget qui permet de commander une frappe aérienne sur un point précis : un grand moment de destruction, qui ravira tout particulièrement les fans de Half-Life. Renegade, c'est beau, c'est fun, et ça arrive à la rentrée ! ■

- Remy Goavec



■ TAS DE PERRAILLÉ

Certaines armes de point peuvent faire sauter des chars d'essai. Ne soyez pas trop ambitieux quand même !



■ SANS REMORDS

Je ne me souviens pas que les affreux du NOD soient aussi mûrs : affreux !



# Tom Clancy's Ghost Recon

Fantômes contre fantômes

Par Info

■ DIRECTEUR DU JEU ■ DÉVELOPPEUR Redstorm ■ SORTIE fin 2001

Cas exceptionnel : les jeux tirés des romans de Tom Clancy sont bien meilleurs que ses livres ! Grâce à eux, Redstorm a inventé un genre, l'infiltration en 3D. Ghost Recon, prochain volet de la saga, devrait encore faire monter le niveau d'un cran.

Contrairement à ce que l'on pensait, les Rainbow, ces commandos antiterroristes onusiens, étaient pas seuls. Derrière eux, dans l'ombre, avaient les commandos Ghost - les fantômes - chargés des missions les plus dangereuses, les plus secrètes et les moins glorieuses. Plus précisément ? Saboter les plans des armées trop portées sur la purification ethnique, éliminer d'horribles dictateurs avant qu'ils ne réduisent en cendres la paix mondiale, bref, de l'humanitaire, quoi ! Certaines missions rappelleront même une actualité assez brûlante, puisqu'elles consisteront à récupérer des pilotes américains abattus en territoire ennemi !

Contrairement à ce qui se passait dans Rainbow six et Rogue Spear, non seulement il faudra arriver à garder un secret absolu sur les missions et leur déroulement mais, surtout, on pourra faire appel, outre notre petite section de super-spécialistes, à un soutien plus



L'étude des plans et des cartes fera souvent partie des missions de Ghost Recon.

mécanique, notamment des unités de chars d'assaut et surtout des frappes aériennes - décidément, après Renegade, le bombardement tous azimuts est à la mode ! Pas toujours subtils, les commandos ultra-secrets. Une préparation préalable des missions au rasoir restera tout de même indispensable.

## Petits soldats

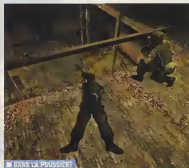
Autre atout, peut-être pour séduire ceux qui reprochaient aux précédents jeux de Redstorm un trop grand réalisme, les Ghosts se verront souvent confier des armes expérimentales à essayer « sur le terrain », afin d'éparpiller du méchant de plus belle manière ! Autre faiblesse des jeux Redstorm qui ne sera plus qu'un souvenir : les graphismes souvent grossiers. Le nouveau moteur, s'il n'est pas celui d'un Max Payne, est assez superbe pour réconcilier fans de commandos et esthètes. Le jeu sort cet hiver : c'est plus facile de se cacher dans la neige ! ■

- Rémy Gaevec

**Avec Ghost Recon, Redstorm place la barre du genre infiltration un cran plus haut.**



Un indicateur de surveillance des mouvements rappelle qu'il s'agit d'une simulation - pas d'un jeu de rôle.



Attention, dans les jeux Redstorm, l'infiltration est une chose sérieuse.

# Warren Spector

*Si certains ne connaissent pas encore le génial auteur de Deus Ex, un des jeux fétiches de la rédaction, tant pis pour vous ! Que les autres se délectent avec ce court entretien volé sur le stand Eidos.*

Warren, votre Deus Ex est considéré par la presse et par les fans comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps. Quel effet cela fait-il ?

C'est très, très agréable ! (Rires) En fait, c'est difficile à réaliser, à part quand on se rend sur des salons comme celui-ci et qu'on rencontre les gens. Mais, quand on travaille sur un jeu pendant plusieurs années, on ne se dit pas « Ça va être un chef-d'œuvre, il faut que les gens le considèrent comme une œuvre d'art... », ce serait aller à l'échec ! Et le meilleur moyen de ne pas attraper la grosse tête, c'est de se remettre tout de suite à travailler sur autre chose !

Depuis Deus Ex, tout le monde vous croit complètement parano. C'est le cas ?

(Rires) Non, vraiment pas ! Je n'ai rien d'un paranoïaque comme JC Denton ou Mulder. C'est vrai que j'adore les théories du complot, mais parce qu'elles me font hurler de rire. C'est pour ça que je les collectionne, mais je n'y crois pas une seconde. Je suis persuadé que les gens qui veulent garder quelque chose secret savent le faire, surtout si c'est le gouvernement américain ou le vôtre ou la CIA... Ils en ont les moyens, avec en plus des siècles d'expérience derrière eux. Alors qu'un type ordinaire vienne nous dire « Je sais que le gouvernement cache des extraterrestres, j'en ai la preuve », mieux vaut trouver ça rigolo.

On a beaucoup comparé Deus Ex à X-Files. Vous vous en êtes inspiré ?

C'est vrai que j'ai pas mal regardé X-Files, surtout parce que j'y retrouvais des théories qui m'avaient fait rire sur le Net - je pense que Chris Carter a les mêmes sources que moi. Je ne sais pas si Chris Carter, lui, a joué à Deus Ex, il faudrait lui poser la question...

De toute façon, ce n'est pas étonnant que les théories du complot aient donné naissance à tant de fictions, ce sont des champs d'exploration presque infinis pour créer, leurs auteurs sont tellement imaginatifs ! Et puis je pense que ça correspondait à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, l'angoisse de la fin du millénaire s'est un peu incarnée là-dedans.

Nous avons été très heureux d'apprendre que vous aviez « récupéré » l'équipe de Looking Glass après la faillite de leur société, pour développer un Dark Project 3 pour Ion Storm. Que pouvez-vous nous dire là-dessus ?

Que moi aussi je suis très heureux de travailler avec eux ! La faillite de Looking Glass était vraiment très injuste, parce que Lulu Lamer et ses collègues ont vraiment beaucoup de talent. J'avais adoré les deux premiers Dark Project, et aussi la suite qu'ils avaient donnée à mon System Shock. En les faisant travailler avec moi, je suis sûr qu'ils ont tout ce dont ils ont besoin pour que le troisième Thief rencontre le succès que mérite cette série géniale. On a même parlé de donner une nouvelle suite à System Shock, ou de développer un jeu différent, mais dans le même univers. Cela ne se fera peut-être jamais, mais travailler avec eux est extrêmement stimulant. Lulu est ici, d'ailleurs, mais incognito, elle ne veut surtout pas rencontrer la presse pour le moment. Elle se cache ! (Rires)

Et sur Thief 3 et Deus Ex 2 ?

Et n'oubliez pas mon autre « projet secret » ! (Rires) Je préfère ne rien vous dire de précis. C'est vrai que cela fait déjà quelques mois qu'on a annoncé la mise en chantier de nos jeux, mais superviser la conversion de Deus Ex sur Playstation 2 m'a pris énormément de temps. Du coup, nous avons fait plein de choses sur Deus Ex 2, mais sans rien arrêter de définitif. Alors ce serait idiot de ma part de vous dire plein de choses aujourd'hui, qui seront peut-être fausses dans deux semaines ! Tout ce que je peux vous assurer c'est que l'on retrouvera certains personnages et certains lieux déjà présents dans Deus Ex.

- Propos recueillis par Rémy Goevec



L'heure de la vengeance a sonné...



EXPANSION SET  
"LORD OF DESTRUCTION"



**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

www.blizzard.fr

© 2001 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Diablo et Lord of Destruction sont des marques et/ou des noms de produits de Blizzard Entertainment, Inc. (1996-2001) et/ou de ses filiales.

Disponible maintenant !

# Medal of Honor Allied Assault

À la guerre comme à la guerre

## Pour info

■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR 2G15 Inc. ■ SORTIE octobre

Star Wars Galaxies, un univers persistant, et Medal of Honor Allied Assault, un quake-like se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale, sont deux jeux radicalement différents. Pourtant, ils ont un point commun : ils nous ont laissés bouche bée !

**M**edal of Honor Allied Assault fait partie de notre top 3 de ce salon, c'est un fait. Pourtant, avant d'assister à sa présentation dans une petite salle du stand d'Electronic Arts, il ne parlait pas spécialement vainqueur. Primo, il utilisait le moteur de Quake III (ce qui est une très bonne chose en soi mais Jedi Knight 2, Soldier of Fortune 2 et j'en passe en font autant). Secundo, il reprenait en partie le nom d'un jeu déjà sorti sur console. D'où une certaine confusion. Alors, rassurez-vous, Medal of Honor Allied Assault n'est pas une conversion du jeu sorti en décembre 99 sur PlayStation. Il s'agit d'un produit totalement original, développé pour le PC, mais entrant dans la gamme Medal of Honor d'Electronic Arts, à savoir la série de jeux élaborés en collaboration avec d'anciens combattants américains de la Seconde Guerre mondiale.

Pas étonnant donc que vous incarniez un membre du deuxième bataillon de rangers et que vous ayez à remplir des missions historiques au cœur de la guerre, entre 1942 et 1945. Parmi celles-ci, le débarquement sur Omaha Beach (nous y reviendrons un peu plus loin) mais aussi le sabotage de U-boats, la prise d'endroits stratégiques, la rencontre avec des membres de la Résistance française, etc. Ces missions seront donc

**Infiltration ou combat, les missions se dérouleront dans des endroits très variés.**



■ CHAOS DEVANT

Lorsqu'on vous dit que les bombardements détruisent des maisons entières !

aussi bien d'infiltration que de combat pur et se dérouleront en des endroits géographiques variés : les côtes françaises, l'Afrique du Nord, le toundra norvégienne et l'Allemagne nazie. Voilà qui pose les bases. Lors de ces 20 missions, vous rencontrerez 22 types d'ennemis différents (les tireurs de la Wehrmacht, les hommes de la Gestapo, etc.) armés de mitrailleuses, de lance-flammes et autres grenades à fragmentation. D'autres piloteront carrément des véhicules motorisés et lourdement armés tels que des tanks ou des blindés.

Côté I.A., les soldats ne sont pas en reste et, lors des deux missions qui nous ont été présentées



■ 9/45 Medal of Honor Allied Assault vous plongera au cœur de la Seconde Guerre comme aucun autre jeu



■ À TANK ET À TRAVERS

Les ennemis n'hésitent pas à grimper dans des tanks pour vous faire perdre la possibilité



IMMERSION

La zone de débarquement : espérer que ces hommes traissent des sentiments

(Le Débarquement et l'avancée dans une ville française), ils se cachaient, se couvraient et usaient intelligemment de toutes leurs armes. Comme 85 % des jeux du salon, la réalisation de Medal of Honor Allied Assault est superbe.

#### Il faut sauver le soldat Powell

Les visages des soldats sont criants de vérité, leurs animations sont plus que réalistes, les décors sont pratiquement photo-réalistes, la météo évolue en temps réel... N'en jetez plus ! Mais si Medal of Honor Allied Assault est un quake-like superbe proposant des missions historiques variées et mettant en scène des héros à l'intelligence artificielle travaillée, ce n'est pas que ça, loin de là !

Prenons l'exemple du débarquement sur Omaha Beach (je vous avais bien dit qu'on y reviendrait...) et imaginez la scène. Vous êtes sur l'un des bateaux qui se



FIRE IN THE HULL !

Les scènes de bombardements sont fulgurantes et entendre les obus tomber est très impressionnant

dirigent vers la plage. À son bord, des dizaines de soldats complètement effrayés. Boum ! Un obus vient de détruire l'embarcation à votre gauche, les corps des soldats sont éjectés. Boum ! Un autre tombe juste à côté de votre bateau. Puis c'est l'arrivée sur la plage. La porte de la barque descend lentement, votre commandant de section donne alors l'ordre d'avancer. Vous vous retrouvez sur une plage pleine de barricades, entourée d'une cinquantaine de soldats. Les tirs allemands fusent, certains soldats tombent sous les balles tandis que d'autres sont complètement pétrifiés et ne peuvent avancer. Vous ripostez dans le vide et





■ PAS FACILE

Vous pouvez éviter un uniforme allemand pour passer inaperçu.

avanciez tant bien que mal. Arrivé devant une clôture de barbelés, votre supérieur vous intime l'ordre de récupérer des grenades et de dégager un passage. Boum ! Les tirs se font encore plus violents, les hommes tombent comme des mouches mais vous atteignez la fortification située un peu plus loin. Vous dégoupillez une grenade et la balancez par l'ouverture. Boum ! Vous vous jetez ensuite dans les tranchées et avancez à tâtons.

#### Immersion totale

Boum ! Encore une grenade pour dégager une entrée. Un énorme cratère est créé par l'explosion. À l'intérieur, les soldats allemands sont paniqués, vous en tuez un, puis deux, puis trois. Arrivé au poste de défense, vous vous mettez derrière une mitrailleuse et la retournez contre les Allemands... Fin de la première partie de la présentation. Que les choses soient bien claires : ceci est une phase de jeu et non une



■ COUVERTURE DE SURVIE

Les soldats semblent dotés d'une intelligence poussée et se couvrent entre eux.

**Vous l'aurez compris, Medal of Honor Allied Assault est une véritable bombe !**

cinématique ! Aucun jeu n'est aussi immersif que Medal of Honor Allied Assault. Que ce soit les dizaines de personnages qui vous entourent et qui trahissent des sentiments, que ce soit les objectifs qui vous sont donnés dans le feu de l'action ou encore le réalisme des graphismes, tout y contribue. Lors de la seconde mission, c'est un avion qui s'écrasera au loin, un tank allemand qui vous tirera dessus ou encore un bombardement qui viendra détruire des pans entiers de maison qui vous laisseront scotché devant l'écran. Vous l'aurez compris, Medal of Honor Allied Assault est une véritable bombe (boum !) dont nous vous reparlerons avant sa sortie, c'est certain. ■

- Sébastien Tasserle

■ RÉALISME Admirez les expressions sur les visages de vos soldats. L'immersion est saisissante.



16 nations, des batailles gigantesques. Jusqu'à 8000 unités en temps réel, plus de 300 développements technologiques...

# European Wars Cossacks

*Une nouvelle ère commence*

## L'EVENEMENT SUR PC

"Cossacks surpasse le maître."

**GEN 4 16/20**

Hit rédaction stratégie

"Cossacks hisse le jeu de stratégie à un niveau sans précédent"

**GameSpot 9/10**

"Un royal !"

**PC JEUX 16/20**

Sélection du mois

"Un des plus beaux jeux de stratégie jamais réalisés."

**PC FUN 16/20**

Choix de la rédaction

"Un véritable hit"

**Jeux vidéo magazine 17/20**

Choix de la rédaction

"Sans conteste l'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel."

**PC N°1 16/20**



[www.cossacksfrance.com](http://www.cossacksfrance.com)



## ■ ROUTARD INTERGALACTIQUE

On mesure d'un planète à l'autre, dans d'un enchantement visuel à l'autre.



# Unreal II

## Réalité cruelle

## ■ Pour info

■ Éditeur: Infogrames ■ Développeur: Epic Games ■ Sortie: début 2002

Après Tournament, l'équipe qui nous avait offert Unreal s'est fait discrète pour travailler dans l'ombre. La discrétion paie: Unreal II fut notre première grande claque et reste un des plus beaux jeux de l'E3.



## ■ CINÉMASCOPE

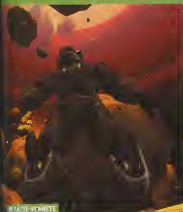
L'animation d'Unreal II attire une qualité phénoménale: ce qui rend les combats encore plus palpitants.



## ■ VÉTÉRAN AMIS

Attention: les Skaarj sont de retour, et ils ne sont pas contents!





■ LAÏTE ET KINETE

Le portrait sur le champ d'astéroïdes est un niveau des plus réussis.



Indiquez vous autour de votre commandante et ses yeux vous suivent du regard.

prenons, après cet E3 époustouflant, un pari : Unreal II aura au moins le même impact sur le monde du quake-like que son prédécesseur. Tout d'abord, comme lui, il va imposer un niveau d'exigence supérieure sur le plan des graphismes. Avez-vous vu la bande-annonce de Final Fantasy, le film ? Si oui, vous savez, avant même de regarder nos captures d'écran, à quoi vous attendre en matière de beauté des corps, des visages, des décors : Unreal II est aussi beau, sauf que c'est un jeu, une création interactive dans laquelle vous pourrez avancer, courir, vous battre, parler. Oui, parler, car au niveau du gameplay, Unreal II s'apprête à innover aussi.

#### Charognards et gros vaisseaux

Déjà, Unreal premier du nom mettait en scène une race d'extraterrestres sympa qui guidaient le joueur dans son aventure. Unreal II va beaucoup plus loin puisqu'il va carrément vous permettre de dialoguer avec toute une équipe, de leur donner des ordres très variés (monter la garde dans telle ou telle pièce, actionner l'alarme, aller bloquer le passage de l'ennemi, etc.) ou même d'échanger des informations avec eux, notamment avec l'officier navigant du vaisseau qui va vous mener de planète en planète tout au long de l'aventure. Ça, là aussi, Unreal II va plus loin que le premier. Au lieu d'être simplement bloqué sur une planète inconnue, notre personnage, sorte de mercenaire chargé de la sécurité de grandes exploitations minières, va courir d'une planète à l'autre afin de découvrir



■ LES MOUTONS FONT FAIBLES

Je n'ai même pas envie de commenter cette capture d'écran : elle est si belle qu'elle se suffit à elle-même.

**Combattre, parler, mener une équipe... Un des jeux les plus ambitieux de l'E3 !**

pourquoi une race d'aliens agressifs (les Skaarj) s'en prend aux colonies terriennes. Voilà qui signifie une grande variété de terrains, de faune et d'architectures, domaines dans lesquels on peut faire confiance aux développeurs d'Unreal.

À peine les premières images sur l'écran, la magie Unreal opère, et le moteur en met plein les yeux. Le vent fait bruisser les brins d'herbe, qui bougent tous indépendamment les uns des autres. Sur le sol, des charognards dépecent le cadavre d'un dragon, sans vous prêter aucune attention. Les textures métalliques scintillent au soleil. C'est bien simple, il faudra attendre les présentations de Star Wars Galaxies et de Medal of Honor pour voir aussi impressionnant. Unreal II fait partie de ces softs qui donnent l'impression que le temps s'écoule à vitesse d'escargot. ■

- Rémy Goavec



■ BARREZ-VOUS

Parmi les nouvelles armes, gazeons que la terrible lance flammes va remporter un franc succès.

# Soldier of Fortune 2

*Les rivières pourpres*

## Pour info

■ EDITEUR Activision ■ DÉVELOPPEUR Raven Software ■ SORTIE fin 2001

John Mullins est de retour, il n'est pas content et il va le faire savoir à tous les terroristes qui se mettront en travers de son chemin. Bienvenue dans *Soldier of Fortune 2*, le titre choc, développé par Raven Software et distribué par Activision.

**S**oldier of Fortune premier du nom a énormément fait parler de lui en raison de son ultra-réalisme dans la localisation des dégâts et de ses scènes choc (exécution de civils). Les développeurs de Raven en sont bien conscients et ils ont, apparemment, décidé de persister dans cette voie et même un peu plus. Ainsi, les armes à disposition seront moins futuristes que dans le premier opus, collant plus à la réalité, et les points d'impact des balles localisés plus méticuleusement grâce à un squelette d'animation amélioré (30 points d'impacts contre 12 dans le premier *Soldier of Fortune*).

Vous allez donc joyeusement faucher tout ce qui se déplace sur deux pattes. Enfin, presque tout, car cette suite introduit la présence de membres d'escouades qui partiront en mission avec vous. Dotés d'une intelligence artificielle performante, ils obéissent et renseignent le joueur sur les tactiques qu'ils



■ UN DE SES GÉNÉRALISTES

Le détail des personnages est impressionnant, comme ici, la capote, les lunettes et les yeux qu'elle cache.

**Raven Software a décidé de persister dans la voie de l'ultra-réalisme et même un peu plus...**

s'approprient à mettre en œuvre en utilisant le langage des signes (silencieux et donc très efficace). On retient aussi de la présentation E3 que le moteur 3D (basé sur celui de Quake III) est un des plus puissants du moment (3 000 polygones contre 400 dans *Soldier of Fortune*), dans la mesure où les *Unreal 2* et compagnie ne sortent que dans un an. Il permet une animation très réaliste des personnages ainsi qu'une qualité de détails assez hallucinante (chaque brin d'herbe bouge, par exemple). Le scénario est assez basique, mais vous emmènera malgré tout au travers de nombreux paysages, occasionnellement via des camions et hélicoptères desquels vous pourrez déverser une pluie de plombs sur vos ennemis, et ce, pour un total de dix missions comprenant chacune de cinq à dix niveaux. ■

- Loïc Claveau



■ PLUS PRIN UN

Des soldats vous suivent et vous avertissent lorsque vous partez pour une mission commando.



■ APOCALYPSE MÈNE

A la manière des films de guerre, vous luttez sur vos ennemis depuis un hélicoptère.



## PETIT JOUEUR DEVIENDRA GRAND

NEWS, TESTS  
DOWNLOADS, SOLUTIONS  
RETRO, INTERDITS  
BOUTIQUE, CONCOURS  
ENCHÈRES À 1 F  
VENTE FLASH

ENCHÈRES SPÉCIALES ADOPTÉS  
LA PLAY-STATION 2 EST  
MISE À PRIX À 1 FRANC !



[www.jeuxplus.com](http://www.jeuxplus.com)



Le premier site communautaire et cybermarchand

# Return to Castle Wolfenstein

*Le retour de la vengeance*

## Pour info

■ EDITEUR Activision ■ DÉVELOPPEUR ID Software ■ SORTIE fin 2001

Le 5 mai 1992 sortait Wolfenstein 3D, le premier jeu d'action en vue subjective au monde (il tenait sur une disquette 3 pouces et demi), développé par ID Software, ceux qui créèrent par la suite Doom et Quake. Neuf ans plus tard, le monde est enfin prêt pour le second épisode.

**V**otre but dans Wolfenstein 3D était de vous échapper d'un château occupé par les nazis pendant la Seconde Guerre mondiale. Si la technologie a avancé et repose désormais sur le moteur de Quake III, le scénario de cette suite reste similaire à son ancêtre. Vous revêtirez donc encore une fois dans la peau de J. Blazkowicz, un agent secret de l'OSa, prisonnier des forces hitlériennes.

Votre objectif est de vous échapper en ayant préalablement nettoyé la place de toute la vermine nazie qui s'y trouve. Et, ce coup-ci, ne vous attendez pas à affronter des chiens et de simples soldats. Non, vos ennemis ne seront pas seulement les mignons de Hitler mais aussi des créatures mutantes issues des expériences de croisements génétiques, supervisées



■ FAME SIMPLY 103

26/270

L'interface n'est pas très complexe. Points de vue multiples et c'est parti pour le massacre

par Heinrich Himmler. Vous avez intérêt à accrocher votre ceinture, car vous allez plonger dans une ambiance aux frontières du réel où l'Histoire se mélange à la science-fiction.

## Déjouez les projets nazis

Les graphismes sont très soignés et l'impression de réalisme bien présente, en particulier pour l'interaction avec les objets. Par exemple, lorsque vous visez et tirez sur la tête d'un ennemi portant un casque, celui-ci va s'envoler dans les airs au son d'un « cling ! » métallique. Vous pouvez aussi ramasser les objets comme les chaînes pour vous en servir comme armes. On retiendra surtout le retour du côté bourrin où il s'agit de massacrer tout ce qui porte une croix gammée. Un côté jouissif qui risque de rencontrer des problèmes en Allemagne, c'est le moins que l'on puisse dire. ■

— LOïc Claveau

**Votre objectif est de vous échapper en nettoyant d'abord la vermine nazie.**



■ ENNEMI À ABATTRE

Les ennemis sont habillés avec les uniformes nazis d'époque. Le niveau est à son comble



■ EN FINESSE

Le jeu de flammes est l'un des armes les plus impressionnantes du jeu

IS  
MASTERS  
SERIES

TENNIS  
MASTERS CUP  
SYDNEY 2001

Ecrans fins et jeu



Les 11 terrains des Masters Series  
fidèlement reproduits



une jouabilité ex. molaire avec plus de  
60 coups possibles



En simple, double et  
yes, ça se joue en LAN

# TENNIS MASTERS SERIES

disponible prochainement.



WELLS

ENICSON OPEN, MIAMI

MONTE-CARLO

ROMA

HAMBURG

MONTREAL

CINCINNATI

STUTTGART

PARIS

SYDNEY 2001

PC  
COM



PlayStation 2



MICROÏDS

www.microïds.com



■ GUERRE DES RUES

Attendez, si vous tenez à agir, vos menues s'éclabourent du gardes du corps



■ AGRESSEZ-VOUS

Vous dominerez des actions en temps réel, y compris pour déconstruire un « candidat »

# Republic

**Président, ciel !**

## Pour info

■ EDITEUR : Core ■ DÉVELOPPEUR : Elixir Studios ■ SORTIE : juin 2002

Voici longtemps que l'on avait eu aucune nouvelle de Republic. Et pour cause : l'équipe de développement était occupée à... travailler ! Travailler d'arrache-pied sur ce qui est peut-être le projet le plus fou du moment.

**D**emis Hassabis, le chef de projet de Republic, est un ancien de Bullfrog et de Lionhead. Pourquoi commencer un article sur Republic par une telle précision ? Parce qu'on comprend mieux Republic, sa naissance, ses ambitions, si l'on sait que tout - ou presque - sort du cerveau d'un digne fils spirituel de Peter Molyneux. Republic, c'est plus qu'un jeu, c'est tout un pays reconstitué sur PC, un pays avec sa politique, ses luttes intestines parfois sanglantes, et surtout, un million d'habitants simulés par le programme. Et je parle de vrais habitants, pas de petites silhouettes en 3D iso avec un menu au-dessus de la tête, comme dans Tropic.

Republic est mille fois plus ambitieux. Le pays (une fausse ex-république soviétique) est entièrement reconstitué en 3D temps réel, avec ses régions aux caractéristiques différentes (région agricole, bassin minier, etc.) et ses villes (villes ouvrières ou dédiées à la haute technologie, florissantes ou écrasées par la criminalité, etc.). De plus, les citoyens marchent

dans les rues, vont à leur travail ou à l'église et, bien sûr, s'intéressent à la vie politique de leur petit pays tout neuf. Justement, le but, dans Republic, est d'arriver à être élu président. Pour cela, on se trouve à la tête d'une faction, un petit parti politique sans ligne précise. À partir de là, en s'appuyant sur certaines « valeurs » et sur les corps constitués - l'armée, l'église, le business, etc. - il faut trouver le meilleur moyen de s'emparer du pouvoir. Les différents partis politiques qui vont s'opposer au vôtre correspondent aux idéologies bien connues - fascistes, communistes, progressistes, libéraux, etc. - mais, idée intéressante, vous n'avez pas devenir démocrate ou fasciste en cliquant sur un bouton au début du jeu.

## Lutte des classes

Exactement comme dans Black & White, ce sont vos actions qui vont déterminer votre « alignement » politique. Par exemple, utiliser des méthodes telles que l'intimidation physique ou la corruption rendra difficile l'élection sur un programme démocrate... Les électeurs n'étant pas totalement stupides, il faudra que vos actes, votre « réputation » soient en accord avec votre



■ CAMPESIN MÉRITAQUE

Les graphismes peuvent sembler soennés mais les briques ont été dessinées une par une !

■ **DEUS BRAS**

Par exemple du « côté obscur » : le tabassage de prêtres est bien placé.

discours. Mais, allez-vous me demander, peut-on dans ce jeu convaincre un million de personnes ? Faudra-t-il 2 000 heures de jeu ? Très malins, les développeurs ont résolu le problème en inventant une sorte de système de « grands électeurs ». Il existe dans Republic un millier de « citoyens-clés » : magistrats, journalistes, généraux, etc. - qui sont en fait des leaders d'opinion. En convaincre un, c'est remasser quelques milliers de votes d'un coup !

La réalisation de Republic est, de son côté, aussi impressionnante que ses fondements. Si la 3D n'est pas d'une grande finesse et semble dater un peu - mais ce n'est pas l'essentiel dans un soft comme Republic - il n'en est pas moins révolutionnaire de voir, dans un jeu classé « gestion » (l'autre de mieux), toutes les actions possibles se passer réellement à l'écran. Exemple : dans une square, un prêtre fait un

■ **POPULACE**

Le million d'habitants reconnaît dans leur vie quotidienne que l'on peut servir véritablement en temps réel ?

**Arrivez  
à convaincre  
les mille  
« grands  
électeurs »  
et le pouvoir  
est à vous !**

discours qui vous est défavorable. Vous devez réagir. Tenterez-vous de le corrompre, de le faire passer à tabac ou de l'assassiner ? Tout va se passer en temps réel à l'écran et vous pourrez même, au dernier moment, donner ordres et contreordres à vos sbires. Les réactions de votre victime, si elle s'en sort, sont imprévisibles : tout dépend de sa personnalité. À un an de sa complétion, Republic est tout bonnement un soft passionnant, d'une intelligence à peine croyable. Le genre de jeu qui révolutionne le milieu. ■

- Rémy Gaveac



■ **DANS L'ŒIL** Dans cette république  
dieu unique, le sniper est l'un des plus  
■ Carte régionale électronique.

# Simsville

## Résidents et ville

### Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Maxis ■ SORTIE début 2002

En France comme dans le reste du monde, Les Sims sont un formidable succès, comme l'avait été auparavant Sim City 3000. On peut donc parier sans trop de risque que Simsville, fusion entre ces deux phénomènes, est un nouveau ticket gagnant pour Maxis et EA.

À mi-chemin entre Les Sims et Sim City, Simsville nous invite à prendre un peu de distance et à considérer la vie des Sims d'un peu plus haut. À première vue (au sens propre), rien n'a l'air d'avoir changé. On retrouve le petit quartier Sims bien connu, avec la famille Roomies (tiens, chez moi elles couchaient ensemble...), la famille Newbies, la famille Goth... Mais, cette fois, cliquer sur la maison de l'une ou l'autre famille ne va pas vous faire l'adopter pour la vie. Cela va « seulement » vous renseigner sur leurs envies, leurs espoirs, leurs problèmes... Charge à vous de construire des infrastructures à même de résoudre ces problèmes.

Simsville va en effet vous placer, une fois de plus, dans la peau d'un être bizarre, à mi-chemin entre maire d'une ville et dieu tout-puissant. Par exemple, Bill Newbie, gros loser comme toujours, a besoin d'un



Voilà ce que se passe quand vous vous occupez mal de votre ville. Ça donne envie, non ?

**Comment faire le bonheur des Sims ? Facile, trouvez-leur du travail et envoyez-les au cinéma !**

emploi. Vous allez donc faire s'établir des entreprises pour lui en fournir un, mais, comme Bill a le Qi d'une poule et que pour lui, un livre c'est un truc qui sert à cacher une armoire, il va falloir, pour « optimiser son employabilité » comme on dit à l'ENEA, lui trouver un bon boulot bien sous-qualifié. Comme il se trouve que M<sup>re</sup> Roomie, de son côté, s'ennuie parce que votre bled pourri n'offre pas suffisamment de distractions culturelles, faites construire un musée : M<sup>re</sup> Roomie pourra aller se cultiver avec sa compagne blonde bimbo et Bill pourra être gardien avec une jolie casquette.

Simsville, c'est ça : vous allez devoir prendre soin du bonheur de vos Sims mais cette fois, en vous occupant d'eux « de loin ». Désormais, il faudra leur fournir du travail, des distractions, des routes en bon état, faire baisser la criminalité... Ce qu'on aime aussi dans Simsville, ce sont les progrès du moteur 3D. Il ne ressemble plus à de la 2D et surtout, le zoom est enfin rapide et le scrolling enfin fluide ; il était temps ! Et avec tout ça, bien sûr, on retombe dedans à pieds joints. Les Sims, c'est une drogue dure... ■

- Rémy Goavec



Dans Simsville, on pourra enfin prendre du champ pour mieux faire le pont sur le bonheur des Sims.



Dans Simsville comme dans Les Sims, la piscine et le barbecue sont le vrai bonheur.



# LA GUERRE N'EST PAS FINIE



## SUDDEN STRIKE



## FOREVER



Version complète

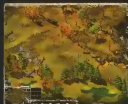


L'extension officielle



**Sudden Strike Forever, l'extension officielle.**  
4 nouvelles campagnes, un éditeur de cartes et de missions, 3 nouveaux modes multijoueurs, plus de 30 nouvelles unités, scénarios désert, nouveaux éléments de jeu... La guerre n'est pas finie, elle vient juste de commencer.

**MOBILISATION GENERALE** ★



**cdv**

[www.suddenstrike.com](http://www.suddenstrike.com)  
**www.suddenstrike.com**

**FOCUS**  
MULTIMEDIA



# Civilization III

**Meneur d'hommes**

**Pour info**

■ EDITEUR Infogrames ■ DÉVELOPPEUR Firaxis Games ■ SORTIE début 2002

Civilization, sorti en 1990, figure au panthéon des jeux vidéo. Sa suite, qui a vu le jour en 1996, connut un succès retentissant auprès des fans sans être une révolution. Et Civilization III dans tout ça ? Réponse maintenant !

**R**angez votre Rombus, vos Pentium 4 1,7 GHz et vos GeForce 3 dernier cri, Civilization III ne vous servira absolument pas de benchmark ! En effet, graphiquement, le jeu ressemble beaucoup à ses prédécesseurs. En regardant de plus près, on peut tout de même noter quelques améliorations : la carte de jeu est beaucoup plus agréable à l'œil (le relief est mieux rendu, par exemple), les unités sont détaillées et bénéficient d'animations réalistes, les dirigeants avec qui vous parlementez sont dotés d'une belle palette d'animations exprimant la peur, la colère, la satisfaction, etc. De petits détails mais qui font la différence.

Le concept de jeu n'a pas beaucoup changé (heureusement). Vous devrez donc toujours mener une civilisation à la victoire en la faisant évoluer



■ REPRÉSENTATION

Vous pourrez avoir une vue d'ensemble de votre ville et y approcher les bâtiments construits.

**Là où les développeurs ont beaucoup travaillé, c'est sur l'amélioration des systèmes de jeu.**

politiquement, scientifiquement, militairement, diplomatiquement, etc. Là où les développeurs, Sid Meier en tête, ont beaucoup travaillé, c'est sur l'amélioration des systèmes de jeu. Par exemple, du côté des négociations diplomatiques, vous disposerez d'une totale liberté. Vous pourrez demander une ressource à une autre civilisation contre n'importe quoi vous appartenant, en n'importe quelle quantité. C'est vous qui ferez votre petite tambouille !

## Commerce international

Le système de ressources a lui aussi été enrichi. Vous disposerez des matériaux de construction classiques (fer, cuivre, caoutchouc, etc.) et de produits de luxe tels que les épices ou les diamants, qui apporteront un bonus aux villes qui peuvent en profiter. Pour cela, il faudra qu'elles soient reliées, soit à une ville qui en bénéficie déjà, soit directement au gisement, par air, terre ou mer. Eh oui, le réseau de communication entre les villes a subi également un ravalement de façade. Civilization III s'annonce donc riche en nouveautés mais Sid Meier nous assure, dans l'interview qui suit, que le jeu sera fun et accessible à tous.

On ne demande qu'à le croire ! ■

- Sébastien Tasserle



■ RESSEMBLANCES

La carte de jeu, si elle est plus jolie, n'a pas subi de changements radicaux.



■ BONNES TÊTES

Lors de vos discussions diplomatiques, la tête de vos interlocuteurs changera.

# Sid Meier

*Sid Meier est une vraie légende dans le monde du jeu vidéo, au même titre que Peter Molyneux, Richard Garriot ou Warren Spector. Il nous a accordé une interview sur le stand d'Infogrames entre deux présentations de Civilization III.*

Nous avons été un peu surpris de voir que vous travailliez sur Civilization III. Qu'est-il arrivé à Dinosaurus ?

Qu'est-il arrivé à Dinosaurus ? (Rires) À vrai dire, chez Firaxis (NDLR : la boîte de développement de Sid Meier), nous avons les moyens de travailler sur deux jeux en même temps. Nous avons donc bossé sur Civilization III et Dinosaurus pendant un bon moment. Certains jeux ont une durée de vie heureuse et vont dans le sens où vous vouliez les voir aller. D'autres, alors que leur idée de départ semblait fun, ne fonctionnent pas. Dinosaurus fait partie de ceux-là. Du coup, nous avons arrêté son développement et avons adopté ce que nous avions fait à Slim Golf (NDLR : un jeu de gestion de club de golf).

Dinosaurus ne verra donc jamais le jour ?

Je ne sais pas. J'aime toujours cette idée, donc peut-être qu'un jour je ferai machine arrière... Pour le moment, nous ne travaillons pas dessus.

Parlons maintenant de Civilization III. Proposez-vous toujours un système de jeu au tour par tour ?

Tout à fait. Nous pensons qu'un jeu aussi énorme, avec autant d'éléments de stratégie, qui couvre tant de siècles, doit donner au joueur le temps de prendre ses décisions et lui laisser le temps d'être sûr de faire ce qu'il veut faire. Certains jeux sont très bien en temps réel mais le tour par tour nous semble le plus approprié pour Civilization III.

Quelles sont les grosses nouveautés ?

Il y en a beaucoup ! Nous avons ajouté une notion appelée culture, qui vous obligera à construire des bibliothèques et des centres de recherche. Il y a

également un tout nouveau système de commerce qui vous fera découvrir le fer, le cuivre, le caoutchouc, et échanger des matières de luxe comme les épices ou les diamants. La diplomatie occupe une place beaucoup plus importante. Le système de diplomatie est d'ailleurs plus riche puisque vous pouvez échanger une technologie alliée ou des choses comme votre carte du monde ou vos richesses spéciales. Il y a donc de nouveaux systèmes qui seront intéressants pour les joueurs expérimentés. Mais nous avons gardé en tête de faire un jeu accessible. Même ceux qui ne connaissent pas Civilization et Civilization II trouveront Civilization III facile et fun à jouer.

Quelles sont les fins possibles à Civilization III ?

Il y a plusieurs nouvelles façons de gagner. Vous retrouverez la traditionnelle « conquête du monde et élimination de tous », pour les joueurs militaristes. Mais si vous vous concentrez sur l'aspect scientifique et économique du jeu, vous aurez la possibilité de construire des vaisseaux spatiaux et de coloniser un nouveau monde. Il sera aussi possible de gagner de manière pacifiste en formant des nations unies et en se proclamant la culture la plus avancée.

Civilization III proposera-t-il beaucoup de nouvelles unités ?

Il y aura des nouvelles unités dont certaines seront propres à chaque civilisation. Néanmoins, l'idée n'est pas d'avoir toujours plus de choses, mais de faire évoluer celles déjà existantes, les faire mieux fonctionner ou les étendre avec des notions comme le commerce et la culture.

Pensez-vous que le PC survivra à l'arrivée des consoles nouvelle génération ?

Nous pensons définitivement que le PC survivra à la Xbox, la Gamecube et la PlayStation 2, aussi intéressantes soient ces consoles. Certains jeux ne peuvent se passer d'une souris, d'un clavier et d'un affichage en haute définition. ■

• *Propos recueillis par Rémy Gazevec et Sébastien Tasserle*



RENCONTRE

# Star Wars Galaxies

■ **BIDI 2000** Les joueurs pourront créer leurs propres émirats et leur assigner des richesses bien spécifiques.



## La claque !

### Pour info

■ **EDITEUR** Ubisoft ■ **DÉVELOPPEUR** Verant/Lucasarts ■ **Sortie** mai 2002

Tout commença par le fameux écran déroulant « Il était une fois dans une lointaine galaxie... ». Depuis lors, nous y sommes toujours dans cette galaxie, loin, très loin au-dessus des cieux, là-haut, dans les étoiles.

Encore aujourd'hui, je ne saurais exprimer le choc ressenti par tous ceux qui étaient présents lors de la première présentation de Star Wars Galaxies faite par les artistes de Verant. C'est quand vous sortez de cette pièce sombre et que vous cherchez le regard des uns et entendez le rire euphorique des autres, que vous savez qu'il s'est passé quelque chose. La magie Star Wars a opéré et pendant un moment, nous faisons partie intégrante de son univers. C'est aussi à ce moment que j'ai vu le compte à rebours des jours « tristes » qui me restaient avant la sortie de Star Wars Galaxies.

Croyez-moi sur parole, il y aura un avant et un après-Star Wars Galaxies, qui prendra l'apparence d'un raz de marée dans l'industrie des jeux on-line. Là, vous vous dites « Il a complètement péti les plombs... » et je ne vous en voudrai pas car il faut le voir pour le croire.

Oh, je ne parle pas seulement des graphismes dont la qualité, quasi photo-réaliste, écrase (à part peut-être Unreal II et Medal of Honor) tout ce que l'on a pu voir à l'E3, mais aussi et surtout de l'énorme potentiel du gameplay, qui a pour objectif de propulser le joueur très loin au-dessus de tout ce qui a été fait auparavant dans les jeux à licence Star Wars. Non... dans les jeux tout court. Rendez-vous compte, vous allez enfin pouvoir incarner un citoyen du monde créé par George Lucas. Le rêve de plusieurs générations de joueurs devient réalité ! On a donc le choix entre huit des races les plus connues de l'univers Star Wars dont les humains, les Twi'leks, les Bothans et bien sûr, les Wookies. Et si les voir sur une capture d'écran est déjà hallucinant, les admirer se promener en live à l'écran vous fait pousser des « oh » et des « oh x ».



Si on ne peut pas jouer de Jawa, on pourra par contre en rencontrer sur Tatooine.



Les mouvements et textures du dragon de Razyl rappellent ceux de Jurassic Park.

Outre la beauté des textures dermiques, les persos sont dotés d'animations visuelles interprétant vos commandes clavier. Par exemple, il vous suffit de taper le smiley « :) » pour voir le personnage sourire. Ils miment aussi des comportements sociaux comme exprimer leur joie, dire bonjour etc. Ils courent et s'arrêtent même de nager.

#### Entrez dans la légende

À ce propos, Raphaël « Holocon » Koster, directeur créatif, dont certains se souviennent peut-être sous le pseudo « Designer Dragon », designer principal d'Ultima Online, nous confiait entre deux mouvements de brassage de son Mon Calamari, qu'ils avaient l'intention de reconstituer une ville sous-marine semblable à celle de la planète Naboo (Episode I). Par la suite, s'agit-il des commandes d'un Zabrak (la race de Darth



Le bon vieux DXPD toujours à se plandre. Ses textures métalliques forcent l'admiration.

**Il y aura un avant et un après-Star Wars Galaxies qui prendra l'apparence d'un raz de marée.**

Maul) pour explorer à pied les vertes étendues lorsque, au loin, se firent entendre des bruits mécaniques.

Ce n'est qu'une fois la colline gravie que nous pûmes découvrir l'origine de tout ce raffut : deux quadrupodes impériaux (AT-AT) avançaient dans notre direction. Et le voilà dévalant la pente, courant entre les pattes des monstres de fer à la manière de Luke Skywalker dans L'Empire contre-attaque.

Laissez-moi vous dire une chose, l'échelle des proportions est respectée et si nous venions d'en avoir



#### ■ EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Vous pouvez jouer la race des Wookiees et piloter un Land Speeder dans le desert.



**Une phase d'exploration spatiale est déjà prévue, dans un jeu à Star Wars Galaxies.**

**Comme dans le film Héros & Co**  
Mais le coup de grâce nous a été porté lorsque le personnage contourna le véhicule pour révéler un Dragon de Krayt aux mouvements fluides et à la carrure impressionnante ; un des quelques monstres du bestiaire Star Wars que nous avons pu admirer, l'autre étant un quadrupède herbivore. C'est aussi là que se trouvaient plusieurs personnages célèbres qui déambulaient dans les allées sabliées : un jeune Jabba le Forêtier ainsi que Z6PO et R2D2, dont les textures métalliques étaient tout bonnement fantastiques.



Oh et le Destroyer, là ? Oui oui, les joueurs pourront le piloter à plusieurs s'ils embrassent la carrière militaire impériale au lieu de devenir un simple commerçant ou pourquoi pas un Jedi ou un Jedi noir. Bref, le plus gros défaut de Star Wars Galaxies est qu'il va falloir l'attendre encore un an. Ça risque d'être insoutenable. Ah, une dernière chose concernant l'E3 : Star Wars Galaxies a été nommé dans les catégories meilleur jeu PC, meilleur jeu on-line et meilleur jeu de l'E3... Ça croûte tout le monde a pêché les piombs !

- Loïc Claveau



only 10% of the units generated were  
returned to the service, the other 90%  
being "disposed" in landfills.

**LE 18 JUILLET,  
ENTREZ AVEC JENNIFER LOPEZ  
DANS L'ESPRIT D'UN SERIAL KILLER !**



**en VHS**

Version française  
format cinémascope  
respecte

# THE CELL

et **DVD**

EDITION PRESTIGE

VF et VO

Son Dolby Digital 5.1

Sous-titres français et anglais

Le commentaire audio du réalisateur (vost)

Les scènes coupées

Le making of la réalisation et

les effets spéciaux (vost)

Musique isolée

Les bandes-annonces

Filmographies

Jeux interactifs



**TF1**  
VIDÉO





# Earth and Beyond

*Fin 2001, l'odyssée*

## Pour info

■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Westwood Studios ■ SORTIE fin 2001

En développement secret depuis quelques années, l'annonce d'Earth and Beyond a fait sensation dans le monde on-line, Westwood ayant pris le parti de développer un univers de science-fiction plutôt qu'une ambiance médiévale fantastique.

**N**otre aperçu du jeu se résumait jusqu'alors à de simples captures d'écran, l'E3 nous a enfin permis de voir tourner Earth and Beyond. Le moteur 3D est beau et l'on a vraiment l'impression d'être dans l'espace. Quant à votre rôle, c'est à vous de le choisir. Vous débutez en tant que capitaine d'un petit vaisseau après avoir choisi entre trois races (Terrans, Progen, Jenquai) et trois classes (explorateur, combattant et marchand). Ensuite, de nombreuses options s'offrent à vous telles



Il se peut que vous vous retrouviez au milieu d'une place d'astéroïdes

que combattre des vaisseaux dirigés par une intelligence artificielle (pour gagner des points d'expérience), ou bien essayer de déguster des missions de secours, de transport, d'escorte ou encore de minage. Celles-ci peuvent s'effectuer dans l'espace ou bien sur les planètes, une des caractéristiques intéressantes de ce jeu. En effet, vous pouvez explorer (en vol) des astres aux conditions climatiques spécifiques : étoile volcanique, tempérée, glacée et bien d'autres encore. À la sortie du jeu, une vingtaine de planètes à visiter devraient être disponibles pour tous





L'architecture

des un des complexes où vous pourrez rencontrer d'autres joueurs.



L'immensité de l'univers

elle qui ressemble une planète volcanique sur laquelle se trouve de la vie.

les pionniers de la galaxie. Vous n'aurez qu'à vous balader de stargate en stargate et admirer le travail des artistes en ce qui concerne les phénomènes que l'on pourrait rencontrer dans l'univers, comme les trous noirs, par exemple.

#### Pilote en quête d'aventure

On notera aussi qu'Earth and Beyond supporte pleinement le phénomène de guildes de joueurs et que l'on devrait voir apparaître de nombreuses rivalités et alliances menant à des conflits intergalactiques. Et pour ceux qui sont plus sauvages et solitaires, sachez que les zones les plus éloignées des systèmes dits civilisés ne seront soumises à aucune règle, laissant libre cours à ceux qui se sentent l'âme d'un pirate. Côté social toujours, il existera de nombreux complexes stellaires permettant aux avatars de discuter entre eux,

**Côté social, il existera de nombreux complexes stellaires permettant aux avatars de discuter entre eux.**



L'architecture

Autour la base spatiale et la représentation de la terre juste derrière.



Les bases spatiales

Les bases spatiales offrent des plates-formes d'atterrissage qui vous devez utiliser.

de commercer et même de jouer dans des casinos afin de gagner quelques crédits. Car, si l'expérience tient un rôle important dans la progression de vos talents, l'argent reste vital pour améliorer votre vaisseau et pour pouvoir, à terme, en posséder un énorme. Et si la question « Gros comment ? » vous vient à l'esprit, le commentaire d'un membre de l'équipe de Westwood devrait vous satisfaire : « Si nous disons que votre vaisseau de départ fait la taille d'un homme, alors le plus gros croiseur fait la taille du Titanic. » Ajoutons à cela que chacun d'eux est composé d'un grand nombre de composants (moteur, turbo, ailes, boucliers, etc.), lesquels modifieront l'envergure de votre engin spatial. Bref, Earth and Beyond devrait sortir à la fin 2001 si tout va bien et être capable de supporter à peu près dix mille astronautes. Reste à savoir s'il pourra faire concurrence à des jeux comme Star Wars Galaxies, ses gros défauts étant qu'il n'offre qu'une expérience de simulation spatiale et que la partie personnages ne se résume qu'aux endroits réservés aux activités « sociales » évoquées plus haut, seul moment où vous devriez profiter de la représentation visuelle de votre avatar. ■

- Loïc Claveau



L'architecture

La personnalisation des composants fait de votre vaisseau un chasseur unique.

# Motor City Online



Le système physique permet de donner au joueur une bonne sensation de conduite

## Road movie

### Plus info

■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Electronic Arts ■ SORTIE automne

Le nouveau Need for Speed vous fait revenir dans le passé pour vivre l'âge d'or de l'automobile américaine des années 30 à 70. Mais cette fois, c'est dans une version totalement on-line que vous allez plonger.

**Q**uoi de plus normal dans un monde sans cesse en mouvement qu'une interface architecturée comme un site Internet. Cela va d'ailleurs être le point de référence pour toutes les actions que vous désirez effectuer dans le jeu. Et croyez-moi, ce n'est pas le choix qui manque. En tant que débutant, il vous est possible de prendre le coup de « volant » en utilisant le mode Arcade pour ensuite participer à la communauté virtuelle dans le mode Sim World. Comme son nom l'indique, vous allez vivre une simulation de course jusqu'à ses moindres détails. Vous commencez par la création de votre personnage puis vous achetez une voiture à bas prix. Ensuite, le principe du jeu est de



Tous les coups sont permis pour gagner la course



Vous pouvez savoir tout ce qui se passe dans le jeu grâce à l'interface

remporter des courses pour gagner principalement de l'argent, celui-ci vous servant à améliorer votre bolide ou à en acheter un nouveau.

Le système économique est d'ailleurs le cœur de Motor City Online puisque tout marche comme dans une vente aux enchères où les protagonistes sont les autres joueurs. Et si tout le monde est censé trouver son bonheur, les petits bijoux seront très rares et donc très convoités. Enfin, dans l'ensemble, il devrait y en avoir pour tous les goûts car Motor City Online propose près de 60 voitures (sport, stock car, classique, etc.) et plus de 100 parties d'équipements, vous permettant ainsi de personnaliser votre engin de course comme vous le souhaitez. Vous aurez aussi accès à tous les outils traditionnels de communication comme les e-mails, la liste d'amis et le forum général. Et pour ceux qui s'inquiètent de la jouabilité du produit, qu'ils apprennent qu'en plus d'être beau, le système de physique assure une conduite réaliste au fil des 15 circuits disponibles. ■

- Loïc Claveau



Les bureaux métalliques des voitures sont vraiment impressionnants de réalisme

# MASTER

*rallye*



ATTENDEZ-VOUS À VIVRE  
LE MEILLEUR DU RALLYE-RAID!



PlayStation 2



PC  
ROM



www.ascarid.com

# Warzone Online

*Merces à vendre*

## Four info

■ CRÉATEUR: Acon ■ DÉVELOPPEUR: Paradox Entertainment ■ SORTIE: début 2002

C'est sur le stand Pavillon de Suède qu'avait été fixée la présentation d'un des projets on-line les plus intrigants de cette année : Warzone Online. Paradox Entertainment vous invite donc à découvrir un jeu de tactique 3D massivement Multijoueur.

**A**daptation de l'univers Mutant Chronicles, ayant donné naissance à Warzone, un jeu de plateau que les initiés connaissent sûrement, Warzone Online nous arrive avec l'intention d'innover en créant un nouveau type d'amusement via Internet. Un peu à la manière du jeu de plateau, vous allez participer à des batailles, contre d'autres joueurs, au cours desquelles vous devrez prouver votre valeur de tacticien hors pair. Le combat se déroule comme dans un jeu de stratégie en temps réel où vous avez le contrôle de nombreuses unités (un maximum de trois équipes étant fixé) que vous devez mener à la victoire.

## Un choix difficile

Vous choisissez vos soldats en formant une espèce de deck (les joueurs de Magic et compagnie connaissent le terme, pour les autres, le deck est une sélection d'unités de départ) que vous configurez selon le type de mission auquel vous allez participer (par exemple,



Le jeu évolue tout en 3D, le joueur doit savoir tirer parti des endroits élevés.

**On nous promet un éventail très large d'unités.**

si vous combattez sur une plaine découverte, déployer un sniper pourrait être une erreur). On nous promet un haut degré de personnalisation et de choix en ce qui concerne les unités afin de s'adapter aux centaines de zones de combat dont Warzone Online sera composé. Vos combattants auront aussi la possibilité de monter en grade, augmentant ainsi leur puissance et leur précision au tir et aux différentes compétences qui les caractériseront.

Concernant le terrain de jeu, tout ce que l'on peut dire est que le moteur 3D est très performant (clipping pratiquement inexistant) et qu'il prend en compte les conditions climatiques ainsi que les éclairages en temps réel. Voilà donc un jeu à surveiller de près. ■

- Loïc Cléveau



Les décors de Warzone Online sont très beaux, que ce soit la représentation du ciel ou du terrain.



Le design des unités et des armes est étonnant au niveau des détails et de la diversité.

BANC D'ESSAI COMPARATIF 07/2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

POUR OUVRIRE PER 10

CHÂSSIS MÉTALLIQUE

POUR LE BOSS

POUR LE BOSS

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

J'EN AI DÉCOUVERT ENFIN!

# 3615 astuces®

## ☎ 08 92 68 32 64

GAGNEZ

**PLAYSTATION 2  
+PORTABLE+GT3**

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**MISE À JOUR IMMÉDIATE**  
**PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON** 🇯🇵

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 92 68 3264.

# The Sims Online

## Loft story

### Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Maxis ■ SORTIE courant 2002

Après l'énorme succès des Sims (impliquant un grand nombre de joueurs), il était logique qu'une version on-line soit créée pour que chacun puisse enfin voir ce qui se passe chez son voisin et socialiser avec d'autres personnes intelligentes.

**M**ais si le dernier-né de chez Maxis hérite le nom désormais célèbre de « Sims », le concept de cette nouvelle mouture on-line est différent des versions Solo. Il ne s'agit plus de regarder évoluer de façon semi-active une famille, choisir arbitrairement, sans pouvoir vraiment vous identifier à ses membres. Non, ce coup-ci, vous ne vous posez plus en tant que créateur mais en tant qu'acteur.

### Une vie parallèle

Vous êtes au cœur de l'action car celui que vous dirigez n'est autre que votre avatar, affublé de 64 animations sociales (colère, joie, impatience, etc.). Maxis vous demande donc de vivre une vie parallèle au milieu de milliers d'internautes qui, tout comme vous, chercheront à se faire des amis, voire se construire



Le casino est un lieu de rencontres, mais c'est aussi l'endroit rêvé pour gagner ou perdre de l'argent.

**Celui que vous dirigez n'est autre que votre avatar, affublé de 64 animations sociales.**

« une famille virtuelle » qui pourrait, pourquoi pas, déborder sur la vie réelle. Il sera même possible, via un moteur de recherche, de savoir qui est l'ami de qui.

En tant que propriétaire d'un lopin de terre, votre première tâche est d'y construire une maison. Par la suite, vous pourrez explorer les environs, faire la connaissance de ceux qui vous entourent et partir en quête d'un petit boulot car l'argent servira à meubler votre appartement et payer vos loisirs. Vous pourrez créer votre propre casino, votre club de danse vos bureaux, etc., afin d'engendrer de plus gros profits et de parer à la demande des autres joueurs. Je vous laisse imaginer le phénomène social que The Sims Online risque de provoquer. ■

• **Lolo Claveau**



La vue rapprochée permet de savoir qui sont vos voisins et de faire leur connaissance.



La palette d'animations sociales permet d'exprimer à la perfection ce que vous éprouvez.

# Surf different\*



Copyright photo © 2004

\*[www.gen4pc.com](http://www.gen4pc.com)

Le site de **Gen4**  
PC CD-Rom

100 **Cam4 PC** Juillet-Août 2001



# Surf different\*



\*[www.gen4pc.com](http://www.gen4pc.com)

Le site de

**Gen4**  
PC CD-Rom

Illustration: J. B. B.

Retrouvez tous les mois sur [www.gen4pc.com](http://www.gen4pc.com)  
notre offre promotionnelle avec notre partenaire

[alapage.com](http://alapage.com)

## Ce mois-ci

Le jeu Grand Prix 3



+

le volant Sidewinder Précision racing Wheel



**429 F<sub>TTC</sub>**  
~~698 F~~

Offre exclusive [gen4pc.com](http://gen4pc.com)

# PlanetSide

Conflit perpétuel

Pour info

■ CRÉATEUR 3D Realms ■ DÉVELOPPEUR Versus Interactive ■ SORTIE 2002

Une des agréables surprises de cet E3 était de voir tourner PlanetSide, dont les captures d'écran en avaient laissé plus d'un la bouche ouverte et les yeux ronds. Jeu de rôle, de stratégie ou quake-like, décidément, Verant est sur tous les fronts !

Et bien sûr, tous ces genres sont développés massivement en Multijoueur. Concernant PlanetSide, il s'agit d'un quake-like ressemblant fortement à Tribes 2, autant dans le concept que dans la réalisation. Les graphismes s'avèrent très jolis et le principe repose sur la coopération. Sommairement, vous êtes sur une planète où trois empires se font la guerre à coups d'armes technologiques de pointe. Le monde est décomposé en 13 continents, chacun pouvant mesurer jusqu'à 64 km. Le plus agréable reste que, grâce aux nouvelles technologies, la transition entre ces « zones » se fait sans aucun temps de chargement, contrairement à Everquest. C'est aussi une des raisons pour lesquelles les véhicules (certains bénéficiant de plusieurs places) sont implantés, puisqu'ils servent, en dehors de se battre en groupe, à déplacer plusieurs soldats sur de grandes distances.

Côté gameplay, chaque joueur a le droit à un avatar par serveur et un seul dont il peut choisir librement la



On reconnaît les membres de chacun des trois empires à la couleur de leur armure

**Le monde est décomposé en 13 continents, chacun pouvant mesurer jusqu'à 64 km.**

vocation (afin d'empêcher la création d'espions dans les autres camps). Certains préféreront protéger les installations, les bases ou les avant-postes, alors que d'autres s'occuperont de jouer les éclaireurs ou les attaquants, ceux-ci ayant pour but de capturer les complexes ennemis. Bref, votre style de jeu s'affinera par la suite lorsque vous monterez en grade, car à chaque fois que vous atteindrez le rang supérieur, vous gagnerez des points à répartir parmi plus de 70 compétences disponibles. Voilà qui risque d'être intéressant. ■

- Loïc Claveau



Vous pouvez choisir le type d'armure que vous voulez en fonction de rôle que vous assumez



Les raids sur les camps ennemis se font de préférence à plusieurs et avec véhicules



Les bases et certaines autres structures s'élèvent sous la surface du sol

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**



**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

composez  
sur votre Minitel



les nouveautés  
des anciens jeux

tout pour  
vous débloquer

**3615 ASTU  
3615 SOLU**

NUDDIE Interactive & Jeux Vidéo

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

# Richard Garriot

*Dans la famille « légendes du jeu vidéo », je demande Lord British ! Après une course-poursuite d'hôtels désertés en stands interlopes, nous sommes arrivés à mettre la main sur le créateur d'Ultima Online, Richard Garriot.*

**A**u lendemain de la création officielle de sa nouvelle société, Destination Games, Richard et ses nouveaux associés - Starr Long, cocréateur d'Ultima Online, plus connu sous le nom de Lord Blackthorn et Jake Soong, créateur du mégahit coréen Lineage (2 millions d'abonnés) - nous ont expliqué comment ils seraient bientôt les maîtres du monde !

Comment en êtes-vous venus à créer Destination Games avec Starr Long et Jake Soong ?

Comme vous le savez, j'ai quitté Origin, il y a un an à peu près, victime de mon succès puisque la structure qui entourait Ultima Online était devenue si énorme que créer un nouveau jeu hors de son univers était devenu impossible. Puis, alors que je travaillais à mon nouveau projet, la stratégie on-line d'Electronic Arts a changé. Ils ont annulé Ultima Online 2, ce qui a été très intéressant pour mon frère Robert et moi-même puisqu'ils nous ont du même coup rendu gratuitement Origin, que nous leur avions vendu au début des années 90. Nous nous sommes retrouvés tous les trois, il y a deux mois : Starr, Jake et moi-même, et nous avons mis nos ressources en commun pour créer notre prochain grand jeu. Nous pensons qu'ensemble, nous pourrions enfin créer un titre on-line qui, en dépit des barrières culturelles, pourra avoir du succès aussi bien en Asie qu'en Europe ou en Amérique. Nous avons constaté que si les joueurs des différents continents ont des façons différentes de jouer, ces différences ne s'opposent pas : il suffit donc d'être capable d'offrir à chacun ce qu'il attend. Notre idée, c'est de prendre ce qu'il y a de mieux dans les jeux Solo - le fait de vivre une expérience unique - et dans les jeux on-line - partager l'expérience avec les autres - puis de fusionner les deux.

Comment parvenir à des buts si ambitieux ?

D'abord, un bon système de quête ne suffit pas. Le problème des quêtes, c'est qu'il y a une dizaine de personnes devant vous pour vous piquer ce que vous voulez chercher et un millier derrière qui vont essayer de vous voler ce que vous avez trouvé. Nous avons donc dans l'idée de créer des zones dans lesquelles vous pourrez participer en équipe à de grandes aventures. Pour prendre la métaphore d'un parc à thème, quand on monte dans les montagnes russes, on ne pense pas aux gens qui sont passés avant ou aux gens qui vont passer après, on a l'impression de vivre une expérience unique : c'est ce que nous allons mettre sur pied.

Vous pensez pouvoir faire fonctionner un projet aussi ambitieux sans l'aide d'un grand éditeur ?

Bien sûr ! Nous avons démontré qu'Electronic Arts n'était pour rien dans le succès d'Ultima Online, de même que Jake n'a pas eu besoin d'une grande compagnie pour avoir deux millions de joueurs abonnés à Lineage. Pour un univers persistant, on n'a absolument pas besoin d'un éditeur classique. Dans le monde, il n'y a que quatre équipes qui ont su créer des univers persistants qui fonctionnent : nous avec Ultima Online, Jake avec Lineage, Turbine avec Asheron's Call et Verant avec Everquest. Et maintenant, l'équipe de Lineage et nous-mêmes avons fusionné et il n'en reste plus que trois capables de créer des jeux de la seconde génération. Deux, si l'on considère que l'un des créateurs d'Asheron's Call, Jeremy Gaffney, nous a rejoint. Or, tous les projets que je vois ici à l'E3 sont encore des jeux de « première génération » qui s'inspirent d'Ultima Online, leur concurrence ne m'inquiète donc absolument pas. En se basant sur les estimations économiques les plus modestes, on peut espérer que dans trois à quatre ans, Destination Games sera aussi important qu'Electronic Arts avec seulement trois jeux, quatre maximum. Tout ça parce que le business du jeu on-line est incroyablement rentable et que des gens comme Electronic Arts ont la bêtise d'y renoncer. ■

- *Propos recueillis par Rémy Gaoeac et Sébastien Tasserle*





**JOUE** avec Polaroid  
**i-zone**

photos  
autocollantes

**A GAGNER :**

des appareils photo instantanés  
i-zone Translucides

Sur le **3615 GEN4**

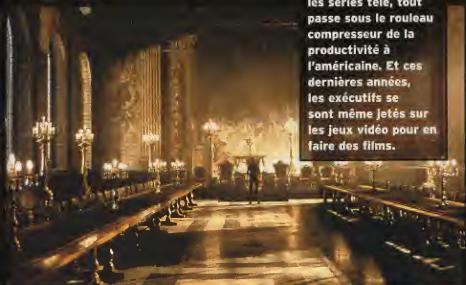
# TOMB RAIDER

**Itinéraire d'un film à gros budget**



## LE FILM

La grande mode hollywoodienne en ce moment est à l'adaptation. Entre les livres, les remakes et les séries télé, tout passe sous le rouleau compresseur de la productivité à l'américaine. Et ces dernières années, les exécutifs se sont même jetés sur les jeux vidéo pour en faire des films.



**S**oyons clairs, jusqu'à présent, les adaptations cinématographiques de jeux vidéo étaient des moyens budgets à la production douteuse, profitant de l'engouement pour une licence sans l'occuper de penser à faire un film. On prenait les personnages qu'affectionnaient les amateurs de loisirs virtuels, on rajoutait un synopsis indigne d'une trame de jeu par-dessus, on balançait un peu d'argent et on espérait le jackpot. Après des fleurons du septième art comme *Street Fighter*, *Super Mario Bros* ou *Mortal Kombat*, on pensait que le genre était mort avant même d'avoir eu une chance de naître. C'était sans compter sur l'opiniâtreté des producteurs hollywoodiens, qui n'allaient pas laisser périr un marché vierge aussi prometteur. Avec le siècle commençant, ils ont donc changé leur fusil d'épaule. Les deux

meilleures preuves ? *Final Fantasy : les Créatures de l'esprit*, premier long-métrage de l'histoire à proposer des personnages de synthèse photoréalistes et *Tomb Raider*. D'autant que les moyens budgets moyennement attendus de l'époque sont devenus avec ces deux films deux mastodontes de respectivement 140 (contre 70 prévus au départ) et 80 millions (officiels...) de dollars de budget. Des sommes importantes qu'il faut absolument rentabiliser.

#### Une longue préproduction

Les premières rumeurs concernant *Tomb Raider* le film date de 1997, soit un an seulement après l'explosion du phénomène Lara Croft. La bimbo de pixels venait alors de révolutionner l'industrie vidéoludique en proposant une héroïne d'action dans un monde dominé par la testostérone.

#### Pour info

- TITRE : Lara Croft :
- Tomb Raider
- Réalisateur :
- Simon West
- SORTIE 27 juin

De surcroît, le titre proposait un fort potentiel attractif avec son univers tout en 3D, ses multiples phases de recherche, bref, la communauté vidéoludique venait de s'offrir son Indiana Jones. Le phénomène Lara venait de naître : couvertures de magazines, naissances de sites



**UN CAS JOLIE :** Voilà le dans la bande-annonce sur le site officiel, vient de val'arm vie, c en cette cascade brise l'inquiétude.



LE DÉBUT / «Mortel Kombi» l'a fait, lui aussi, et forcément... le prochain ?

Internet, ventes de jeux records, publicités, la demoiselle à la poitrine hypertrophiée venait d'acquiescer en quelques mois la plus grande aura atteinte par un être de pixels, étant donné que sa célébrité dépassait les limites strictes du jeu vidéo. Hollywood flairer la bonne affaire, et les rumeurs commencent vite à fleurir. On parle d'abord d'Elizabeth Hurley dans le rôle de l'aventurière, avant que ne s'ajoutent les noms de

**La célébrité de l'ère de pixels dépasse rapidement le domaine du jeu vidéo.**

Catherine Zeta-Jones, Heather Graham, Anna Nicole-Smith, Denise Richards ou encore Rhona Mitra, qui aura été la version de chair et d'os de Lara Croft une année durant. La Paramount acquiert les droits pour un film, et part confiante quant au succès de la franchise en prenant une option pour deux suites supplémentaires. Côté réalisation, le choix semble plus simple, puisque Stephen Herek (Professeur Holland

et Les 101 Dalmatiens) est immédiatement envisagé. Reste ensuite à trouver un scénario. En effet, Paramount ne veut pas d'un nouveau Mortel Kombi mais désire une intrigue suffisamment étoffée pour mériter le nom de script. Si au final seuls deux scénaristes sont crédités au générique (avec une participation à l'écriture du réalisateur), les rumeurs affirment que plus d'une dizaine de scribouillards se sont suivis pour qu'arrive enfin la trame finale. Et soudain, alors que les rumeurs continuaient d'aller bon train quant à la future Lara, Variety annonce en mars 2000 qu'Angelina Jolie est en négociations pour le rôle. Stephen Herek a alors quitté le navire, remplacé par Simon West, cinéaste à l'origine de deux merveilles de

LE PROCHAIN MORTAL KOMBAT ? Tant mieux si les rumeurs crient assaut et ça se voit !







hresse, Les Ailes de l'enfer et Le Dshonneur d'Elisabeth Campbell! Pas de doute, Tomb Raider le film, ça va pêter ! Le scénario définitif est confié à deux débutants, et le tournage débute en juin 2000, soit un an avant la sortie cinéma, mais trois ans après les premiers échos.

#### Une bonne campagne

Le casting s'étoffe ensuite avec l'arrivée de Jon Voight, papa d'Angelina à la ville qui jouera le papa de Lara à l'écran ! Viennent s'ajouter Iain Glen, qui signe pour son premier gros film dans le rôle du viking et Daniel Craig (Elizabeth, Je rêvais de l'Afrique) dans celui du pote baroudeur de la demoiselle. Le studio lance dès le 5 juin de cette année une compilation regroupant U2, Fat Boy Slim, Moby ou les Chemical Brothers. Le premier trailer apparaît au mois de décembre, le second au mois d'avril, pendant que le tournage semble se dérouler sans encombre malgré les nombreux sites de tournage. Le film passe effectivement par le Cambodge, l'Islande et par neuf sites différents

en Angleterre, dont les célèbres studios Pinewood où sont tournés les James Bond. Angelina Jolie, qui a commencé l'entraînement trois mois avant le tournage, assure elle-même la plupart des cascades, impressionnant l'équipe tout entière. La production s'arrête dans les temps, les bandes-annonces intriguent le public, tout semble se dérouler à merveille et le film pourra donc être distribué dès le mois de juin. L'histoire se base sur une horloge antique aux pouvoirs magiques immenses, puisqu'elle peut ouvrir les portes de l'espace et du temps. Grosso modo, Lara doit la retrouver, sauver le monde et contraindre son ennemi, Manfred Powell, le tout en moins de



► VOYAGE, VOYAGE Lara Croft, au cours de son périple, devra passer par les paysages froids de l'Islande.

**L'histoire se base sur une horloge antique aux pouvoirs magiques immenses.**

48 heures. Même si l'originalité ne semble pas de mise, cet argument de départ devrait permettre de multiplier les séquences d'action et les effets spéciaux qui tuent. Reste juste à savoir si avec son évidente bonne volonté, Tomb Raider sera effectivement un film, et pas un tas de montagnes russes décrébrées. ■

- Julien Charpentier



► JON VOIGHT S'il joue le père de Lara, sachez qu'il est aussi celui d'Angelina.



# La rédac en folie

## Carnet 2 bord

Dans ce nouvel épisode de la vie trépidante de nos journalistes : la preuve que les jeux vidéo rendent fous, une révélation de Sophie, des traumatisés, des histoires américaines... (Vivement les vacances !)



### 2 juin

Cherchant à reconstituer en pleine rue une scène de baston de Drôles de dames, Fred entreprend une formidable détente à 360°... et emboutit malencontreusement une poussette et une maman en hurlant « watcha ! ». C'est donc vrai : les jeux vidéo rendent fou (et dangereux).

### 3 juin

Rémy raconte à qui veut l'entendre que pendant l'E3, Seb n'a pas été autorisé à conduire la voiture de location en raison de son jeune âge. Certains se demandent même si Remy n'a pas été obligé de se faire passer pour son papa pour le faire entrer aux États-Unis.

### 4 juin

Sophie avoue publiquement ne pas être excitée par les pompiers. Thomas range discrètement un déguisement qu'il venait de louer...

### 5 juin

Lors de leur partie nocturne

hebdomadaire de jeu de rôle avec Luc, Fred et Remy perdent tous les deux leur personnage, criblés de balles lors d'une fusillade. Remy, traumatisé et meurtri dans sa chair, continue à encaisser des rafales dans son sommeil pendant toute la nuit, éjectant Fred au passage (qui dort à côté de lui) contre le mur.

### 6 juin

Thomas quitte la rédaction du magazine pour se consacrer à l'écriture d'un court-métrage. Si certains memores de la rédaction font mine d'écraser une larme, il est plus que suspect de les voir se jeter sur le PC désormais sans propriétaire pour le désser méthodiquement et s'accaparer les meilleurs composants !

### 6 juin (bis)

Luc, qui a récupéré le plus de morceaux du PC de Thomas, réalise que celui-ci n'obéit qu'à son maître. Après six heures de crash et de fichiers effacés, il tente de l'exorciser à coups de boîtes de motard... en vain. On le retrouve prostré au 2<sup>e</sup> sous-sol.

### 7 juin

À sa grande surprise, Thomas termine Blue Shift en 3h30. Remy s'amuse immédiatement à calculer le prix de revient du jeu à l'heure : selon lui, vendu 150 francs, Blue Shift revient à 43 francs de l'heure tandis que Baldur's Gate II, à 1, 75 francs !

### 8 juin

Seb, absolument malade de voir la rédaction aussi peu emballée par Alone in the Dark 4, tente d'immerger tout le monde dans l'ambiance du jeu. Il s'électrocute en provoquant une coupure de courant dans l'immeuble à la nuit tombée, avant de hanter l'ascenseur déguisé d'un drap blanc.

### 9 juin

Au petit matin, Seb est toujours au commissariat de Montreuil en train d'expliquer à un inspecteur intrigué qu'il tentait de motiver des rédacteurs en reconstituant un jeu vidéo et qu'il ne cherchait nullement à assassiner des jeunes femmes dans un ascenseur éteint. Un pédiopsychiatre est invité à donner son avis.

Olivier Canou  
Rédacteur en chef



**Jeux favoris :**  
Demopost  
et Cossais

Sébastien Tasseigne  
Rédacteur en chef adjoint



**Jeux favoris :**  
Startopia  
et Counter-Strike

Luc-Santiago Rodríguez  
Chef de plume des tests



**Jeux favoris :**  
Counter-Strike  
et Baldur's Gate II

Rémy Gogivac  
Rédacteur



**Jeux favoris :**  
Anarchy Online  
et Startopia

Frédéric Dufresne  
Rédacteur



**Jeux favoris :**  
Counter-Strike  
et Anarchy

Thomas Dreyer  
Producteur



**Jeux favoris :**  
Black & White  
et Counter-Strike



# LES NOUVEAUTÉS

1



## Commandos 2

Éditeur : Eidos  
Genre : Tactique

Notes de presse

Pyro Studio frappe très fort avec la suite de son jeu d'infiltration. Nous sommes toujours en pleine Seconde Guerre mondiale et vous devez accomplir de périlleuses missions à la tête d'un groupe de commandos en profitant des capacités respectives de chacun : combat, déguisement, explosif, etc. Cette suite apporte son lot d'améliorations : possibilité de faire pivoter le décor pour un meilleur angle de vue, de pénétrer dans les bâtiments, d'organiser des embuscades, sans compter les nouveaux personnages. Un must.

2



## Max Payne

Éditeur : Take 2 Interactive  
Genre : Action 3D

Notes de presse

Max est un flic infiltré dans les bas-fonds new-yorkais qui, du jour au lendemain, va tout perdre : il est accusé du meurtre de sa femme, recherché par ses collègues, et poursuivi par la mafia. Doté d'un somptueux moteur 3D, ce jeu se distingue de la horde des shoots 3D grâce à une action explosive digne des films de John Woo. Slalom entre les balles, esquives incroyables, gunfights survoltés : du grand spectacle.

3



## Train Simulator

Éditeur : Microsoft  
Genre : Simulation

Notes de presse

Cela fait plus de dix ans que Microsoft domine le domaine des simulations aériennes civiles avec sa fameuse série des Flight Simulator. Aujourd'hui, l'éditeur américain a décidé d'appliquer son savoir-faire au secteur ferroviaire : de prestigieux trains de toutes époques (depuis l'Orient Express au TGV) reconstitués avec un incroyable réalisme parcourent des milliers de kilomètres de voies ferrées dans de superbes décors.

4



## Manager Cycling

Éditeur : Ubi Soft  
Genre : Manager/épreuves

13/20

Les jeux vidéo ont abordé de nombreux sports mais s'il en est bien un qui reste dans l'ombre, c'est le cyclisme. Heureusement, Ubi Soft a pensé aux fans du genre, avec un produit orienté management. Il faudra choisir vos coureurs, les entraîner, prévoir une tactique avant course et prendre les bonnes décisions (échappées, ravitaillement, etc.) pour monter sur le podium. De quoi vivre le tour de France en simulation avec sa diffusion télé... !

5



## Throne of Baal

Éditeur : Interplay  
Genre : Action/Jeux de rôle

Notes de presse

Le meilleur des jeux de rôle médiévaux du moment se voit doté d'un add-on niche et complet. Des dizaines de quêtes à remplir, de monstres inédits à combattre, toujours plus de sorts et d'équipements à découvrir ainsi que de nouvelles zones à explorer. En plus du chapitre final du scénario (entin la vérité sur vos origines), les héros les plus expérimentés pourront aller mesurer leur force dans le redoutable donjon de Lum le Fou.

LA VIE. LA VRAIE.

ÉTÉ 2001

**Gen4**  
PC CD-Rom

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM



L' affaire du mois

## LES CLASSIQUES DE L'ÉTÉ



99<sup>F00</sup>



99<sup>F00</sup>



99<sup>F00</sup>

99<sup>F00</sup>

129<sup>F00</sup>



Découvrez les  
meilleurs jeux  
PC à des prix  
imbattables !



 **Auchan**

**TEST**



**Les deux**



## Alone in the Dark: The New Nightmare | Plongez dans l'horreur crépusculaire !

### Pour info

■ CERVEAU Idiogramas ■ DÉVELOPPEUR Spirit House ■ GENRE survival horror ■ JOURNÉE 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 350 F

### Tout en chiffres

- 20 personnages
- 5 épisodes
- 42 personnages invincibles
- 1 unique horreur

### Fonctionnalités

- 3D
- Gros problèmes avec certains lecteurs de CD-ROM (gros du jeu, impossible de quitter...)

### Adresse Internet

[www.aloneinthedark.com/](http://www.aloneinthedark.com/)

**C'ÉTAIT MIEUX AVAAAAANT. »**  
 Ah, les jeux sur Amiga et Atari ST, c'était mieux avant. Avant, on avait vraiment peur devant l'écran. Avant, il suffisait de trois polygones pour s'exclamer : « Rhôôô c'est beau ! » Avant, il suffisait de relier un synthétiseur Fontempi KG-552 WMH compatible Midi à son 286 SX pour faire trois notes. Avant, les écrans monochromes avaient de plus belles couleurs. Avant, on jouait à Alone in the Dark premier du nom, et on aimait ça. Et maintenant ?

# font l'impair







**UN CHOIX CORNÉLIEN** Autant dire « Voulez-vous avancer dans le jeu ? ». Car si vous répondez non, vous n'irez pas bien loin !

comment il était passé des entrées 3D à Alone 4 qui se déroule de nos jours, sans prendre de l'âge ! Quel qu'il en soit, il est chargé par son collègue d'aller enquêter dans un manoir où même la Famille Adams n'aurait pas pendre une crémaillère. Forcément, le collègue est mort dans d'étranges circonstances et le bonhomme se voit affublé d'une femme comme déculper. L'horreur, quoi (mesdames, envoyez vos plaintes au Teignard). En plus, l'avion qui emmène Mully et

## Resident Evil, le film

**SEXY TOY** Milla Jovovich a été retenue pour rassembler à l'horreur du jeu !



On avait proposé à Georges Romero de le réaliser, mais celui-ci s'est vu éjecté du projet après avoir soumis un scénario un peu trop « strange » au goût des producteurs. Du coup, le projet a échoué dans les mains de Paul Anderson, à qui l'on doit le relativement potable Event Horizon, et l'ultimatum Mortal Kombat. Le bonhomme, qui a également écrit le scénario et prétend être un fan du jeu, a engagé Milla Jovovich (Jeanne d'Arc) et Michelle Rodriguez (Griffith) dans les rôles principaux. Pas de date de sortie pour le moment, (en tout cas pas avant 2002) mais on l'attend avec une impatience très modérée.

**Carnby est chargé d'enquêter sur la mort de son collègue.**

Sculder sur place à la bonne idée de se crasher. Du coup, Dupont et Dupond se retrouvent séparés et ne peuvent communiquer que par Talkie-Walkie.

La qualité de la compression de la vidéo d'ouverture n'est pas bonne, et malheureusement, c'est comme

ça durant tout le jeu. Ça pixellise, c'est à se demander pourquoi le jeu tient sur trois CD. En avançant un peu, deux constatations s'imposent : les décors en 2D sont très fins (et hop, un bon point) mais les personnages en 3D, eux, sont moins impressionnants. Bon, on ne

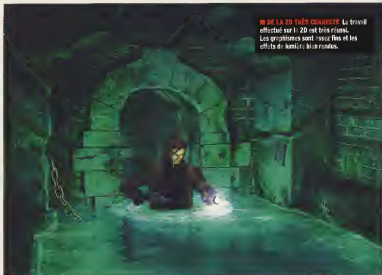


## OPINION



FRED

Alone in the Dark est un nom prestigieux pour tout joueur PC et après les conversions parfois décevantes des Resident Evil, on espérait qu'il rendrait ses lettres de noblesse au genre. Ce n'est pas le cas... Certes, le scénario est intéressant, l'ambiance prenante et l'idée de la torche, originale mais après ? Bah rien de nouveau. On retrouve les éléments classiques d'un Resident Evil, les combats statiques et une finition technique pas toujours au top.



■ **DE LA 2D TRÈS CORRECTE** Le travail effectué sur la 2D est très réussi. Les graphismes sont assez fins et les effets de lumière bien rendus.

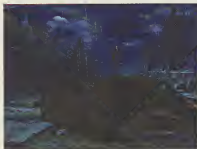
demande pas le moteur de Nocturne, mais faire bouger les lèvres des personnages pendant les scènes cinématiques et proposer des graphismes au-dessus du 640 x 480 (comme c'était prévu), n'aurait pas fait de mal. D'ailleurs, on se demande pourquoi le jeu demande l'installation de DirectX 8 ET de GLSetup, faudrait peut-être savoir en quel ça tourne... Enfin bon, moi ce que j'en dis, c'est que de jolis graphismes, c'est bien, mais que rien ne remplace un bon gameplay.

On commence donc l'aventure, sachant qu'avec Aline, on aura droit à plus d'énigmes, alors qu'Edward aura plus tendance

à jouer du flingue. Après quelques minutes, le joueur pubère, majeur et vacciné se retrouve dans une sorte de revival années 90. Ici, les portes sont toutes fermées (provoquant l'irritant message « la porte est verrouillée »), l'action est extrêmement linéaire (« cette clé ne peut pas être utilisée ici »), les combats avec les monstres sont super basiques (Je tire. Je recharge. Je tire. Je me fais choper. J'appuie

comme un malade sur un bouton. Je me berre en courant...), et le jeu propose des énigmes dignes d'un Sphinx (« Voulez-vous regarder par le judas ? », « Voulez-vous actionner le levier ? »).

Une bonne jouabilité de jeu PC début années 90, donc. Ou console. Car avec ses sauvegardes limitées, ses vidéos interrompant brutalement l'action, son manque d'options propres au PC (pas de



■ **BIENVENUE !** Des cadavres jonchent le chemin qui vous emmène au rasoir. inutile de passer à les fouiller, ce n'est pas possible.



■ **ANGLES DE VUE PARTICULIERS** Le jeu respecte le choix de caméra bicoeur. Mais il faut reconnaître que les prises de vue cinématographiques rappellent celles du premier épisode.



# Star de

**Startopia** | Devenez l'employé du mois de la galaxie

**Pour info**

■ CRÉATEUR: Eidos Interactive ■ DÉVELOPPEUR: Macky Poot ■ GENRE: gestion-stratégie ■ DURÉE: 10 h 4 ■ PUBLIC: 16 ans et + ■ PRIX env. 350 F

**Tout en chiffres**

- 60 scénarios
- 30 villes à conquérir
- 9 races extraterrestres

**Version testée**

- version 1.0
- plusieurs reboutures sur Windows
- brouilles de caméra

**Adresse Internet**

[www.eidos-vinci.fr](http://www.eidos-vinci.fr)

**DANS LA SÉRIE** des jeux de gestion, on croyait avoir tout vu (donjon, hôpitaux, république bananière, etc.). Erreur ! Des anciens de chez Bullfrog nous proposent de gérer l'existence d'extraterrestres. Et si vous échouez, on vous donne en pâture à Alien. Y a pas à dire, ces gens-là savent motiver les troupes.

# poids





■ **AIR DE FAMILLE** Décidément, Matrika n'a pas fini d'inspirer les développeurs. Vous aviez remarqué que Keona Reeves avait deux têtes, vous ? Ou alors, c'est Trinity qui s'est fait pousser des ailes.

**Q** uoi, encore un Gris qui a la peste fluorescente ? Mais ils nous les cassent les Gris ! S'ils n'étaient pas tout le temps en train de traîner dans les Jubit-A-Toirs avec des Syrènes douteuses, ça n'arriverait pas ! Déjà que j'ai une bombe dans le pont inférieur et une révolte de jardiniers Kassagars dans le Petkoindnatu, vous trouvez que ça ne suffit pas ? Voilà le genre de pensée qui traverse l'esprit du joueur qui s'est attelé à Startopia.

Quand on commence à jouer, si l'on est un amateur de jeux de gestion délirants, des sensations reviennent à l'esprit. On pense à Theme Park, à Theme Hospital, à Dungeon Keeper... Tiens, rien que des jeux Bullfrog, est-ce une coïncidence ? Que nenni ! Les fondateurs de Mucky Foot, et donc les concepteurs de Startopia,

sont des anciens de Bullfrog, et ont travaillé sur Theme Hospital. Des disciples du grand Peter Molyneux, gourou britannique bien connu, en quelque sorte. En fait, dans Startopia, tout fait penser aux jeux de Molyneux : l'esprit, la réalisation, les interfaces de déplacement, de construction et les mouvements de caméra. Pour construire dans la station, il faut, comme dans Dungeon

**Startopia est un jeu à l'esprit délirant, une sorte de Dungeon Keeper gentil.**



■ **COLONIE PÉNITENTIAIRE** Les prisonniers viennent de leur plein gré, le sensé, non ?

Keeper, étirer les blocs de construction sur un certain nombre de dalles. Pour avoir de nouvelles salles à sa disposition, des savants doivent mener des recherches intensives... De là à faire de Startopia un simple plagiat spatial de Dungeon Keeper, il n'y a qu'un pas que des esprits méprisants pourraient franchir allègrement. Brisons-à tout net : si l'influence est réelle et très présente, Startopia n'en est pas moins un vrai jeu. Tout d'abord, s'il s'agit bien d'un jeu de gestion, soyons clairs : les fans de jeux sérieux, à la Start-Up ou à la rigueur Sim City, feraient mieux de passer leur chemin.

#### Missions très spatiales

Pour réussir ici, vous devrez déjà supporter les conseils avisés d'un ordinateur insupportable, sorte de Zépo (pour l'accent bien né) méprisant et hautain. Il faudra aussi vous convaincre qu'aussi drôle soit-il, ce n'est pas une promenade dans un bel univers en 3D. Ai-je dit que

## Gaz à tous les étages

Un avion n'est pas forcément plat : les stations de Startopia ont trois étages fort différents. Et pas question d'en négliger une sans prêter l'oreille que l'industrie vous donne des bouloirs ou que le réseau à la nature n'est pas votre truc.



#### NIVEAU TECHNIQUE

■ C'est là que se passent toutes les basses besognes de la station : fabrication industrielle, soins des grands malades, prisons, recycleurs d'ordures... Rien de très savant, mais comme c'est aussi le lieu de stockage des produits et d'arrivée des nouveaux, c'est là que vous passerez le plus clair de votre temps.



#### NIVEAU PLAISIR

■ Là où se retrouvent les plus fortunés de vos visiteurs, pour danser, prendre un verre, ou flirter avec les Syrènes. Vous n'y viendrez que rarement, pour vérifier que tout se passe bien, ou mettre fin à une bagarre. Mais attention à ne pas trop bien réussir : si les aliens sont trop heureux, ils refusent de travailler.



#### NIVEAU NATURE

■ Le Petkoindnatu est un élément essentiel. Il apporte un peu de bien-être à vos visiteurs si vous réussissez à reconstruire leur environnement, mais en plus il permet, grâce à la science des plantes, de produire matériaux, médicaments et produits de luxe presque gratuitement : à ne pas négliger pour réussir.



■ **CONFÉDÉRATION PAYSANNE** Le Petkoindnatu est une source de revenus.



## OPINION



LUC-SANTIAGO

Après les sales gosses dans Theme Park, les malades dans Theme Hospital, et les monstres dans Dungeon Keeper, voilà qu'il faut rendre des extraterrestres heureux ! Quelle surenchère ! Oui, mais tant mieux, surtout lorsque c'est pour nous proposer des jeux aussi bien réalisés, aussi bien localisés et aussi rigolos ! Cela dit, cet esprit bon enfant ne doit pas occulter la certaine complexité du jeu : la gestion n'est pas simple, même si une fois le coup de tentacule pris, tout va assez vite. D'ailleurs, comme Starlopla bénéficie d'une bonne ergonomie, la prise en main se fait en douceur. Y a bon !



■ **STAYING ALIVE** La discothèque est une source de revenus importants, même si les goûts musicaux des aliens sont assez... aliens ! Vous n'êtes pas obligés d'écouter !

tirer leur révérence, il faudra acheter à Arona, affairiste douteux, un grand nombre de robots de sécurité. Mais, dans cet univers, l'argent est remplacé (ce qui est somme toute logique) par des crédits d'énergie : ce qui vous permet d'acheter du matériel est aussi ce qui permet à vos installations de fonctionner. Autrement dit, si vous achetez

des robots à tour de bras, la prison va manquer de courant, les cellules vont s'ouvrir et vos prisonniers s'évader !

Mais si vous n'achetez pas assez de robots et ne construisez pas assez de cellules, vos prisonniers, las d'attendre, vont repartir faire un tour sur leur planète d'origine et c'est encore l'échec assuré pour vous.

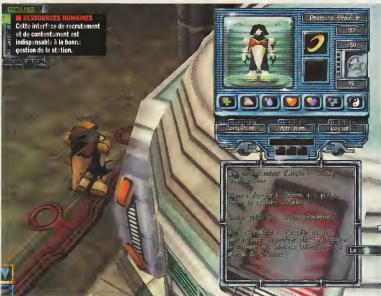


■ **MOLYNEUX-LIKE** L'interface de construction rappelle quelque chose.

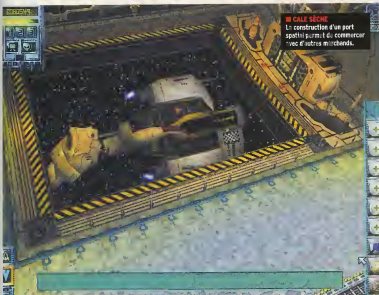
L'interface, même si elle demande quelques minutes de prise en main, est parfaite. Tout se régle à la souris, et, surtout, le jeu offre le menu de gestion qui manquait terriblement aux deux Dungeon Keeper : un tableau qui montre tous les employés et tous les visiteurs de la station en listant leurs compétences, leur loyauté, leurs talents...

### Super babas

Les aliens ne sont pas là seulement pour faire joli. Chaque peuple ayant sa spécialité, vous devrez donc embaucher certains de vos visiteurs pour faire tourner vos installations. Par exemple, les Gris sont d'excellents médecins et les Pourceaux Groiliens sont indispensables dans une usine.







**CALE SÈCHE**  
La construction d'un port spatial permet de commercer avec d'autres marchands.

## OPINION



RÉMY

J'attendais Startopia avec impatience et je n'ai pas été déçu. Ce jeu de gestion défilant est aussi drôle, beau, complet et passionnant qu'on l'espérait, dépassant même un Theme Park World. Alors, pourquoi les talentueux barbus de Mucky Foot ont-ils été si radins ? Dix petits niveaux, c'est plus que court, c'est atrocement frustrant de devoir s'arracher si tôt à cet univers attachant. Serait-ce pour nous vendre un add-on dans deux mois ?

De même, les Kassagars, sortes de babas cool mauves à quatre bras, sont de fantastiques jardiniers qui feront de votre Petitkoldnatur une source de revenus substantiels en même temps qu'un lieu d'agrément. Et puis, comment imaginer un centre de loisirs sans quelques voluptueuses Syraïnes ?

## Bon mais court

Beau, drôle et bien fait, Startopia serait peut-être le jeu de gestion parfait, si quelques « détails » ne faisaient grincer les dents. D'une part, en dépit de l'humour et d'une version française

parfaite, l'immersion est moins au rendez-vous que dans un Dungeon Keeper. Alors que dans le hit de Bullfrog, on finissait très vite par avoir ses monstres préférés, dans Startopia, les aliens ne sont qu'une



## ■ ININTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'ordinateur de bord est très surprenant.

main-d'œuvre. Peut-être est-ce à cause du défaut majeur du jeu, qui douche sérieusement notre enthousiasme : sa brièveté. Dix missions, plus cinq tutoriaux qu'on fait en moins d'une heure, ça donne une durée de vie d'une quinzaine d'heures : c'est très insuffisant. D'autant que, sur le modèle Dungeon Keeper, les cinq premiers vraies missions sont des sortes de tutoriaux prolongés. Certes, c'est le seul vrai gros reproche que l'on puisse faire à un jeu totalement jubilatoire, mais c'est un reproche suffisant pour freiner les ardeurs.

- Rémy Gouevé

## Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	P480 MHz / 512 Mo
■ RECOMMANDÉ	P480 MHz / 512 Mo
■ RECOMMANDÉ (pour PC)	P8750 MHz / 1,28 Go
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ Jdks	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (5.0/6.0)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL, X - LAN 4 - INTERNET 4	
■ CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	56 Kbps

## Le verdict

## COMPARATIF

■ STARTOPIA
Conçu par le génie de la simulation, Startopia est le meilleur jeu de gestion depuis les longjumeaux.
■ ZEUS
Drôle et très amusant, mais souffrant sur le plan de la gestion que l'on trouve dans les autres jeux de gestion.
■ EGONOMICS WAR
Un jeu de gestion parfait et très amusant, mais souffrant de la même maladie que les autres.
■ THEME PARK INC.
Un jeu de gestion parfait et très amusant, mais souffrant de la même maladie que les autres.

## GRAPHISMES

■ C'est un jeu de gestion, mais les graphismes sont très bons et les menus très clairs.

0 10 15 16

## AUDIO

■ Le son est très bon et les effets de son sont très bons.

0 10 15 16

## MULTIJOUER

■ Le jeu est très amusant, mais les graphismes sont très bons.

0 10 15 16

## Startopia

**POUR :** Beau, drôle, intelligent, parfait pour les amateurs de gestion. Très complet au niveau des fonctionnalités.

**CONTRE :** Un peu trop court. Un mode multijoueur qui ne fonctionne pas dans les longjumeaux.

## EN DEUX MOTS...

Seul sa faible durée de vie fait tomber Startopia à 15. En dehors de cela, c'est le meilleur jeu de gestion depuis les longjumeaux.

15/20

# Menace intergalactique

**Anachronox** | Lorsque la science-fiction rencontre la fantasy...

## Tout info

■ ENTREUR Edos Interactive ■ DÉVELOPPEUR Ion Storm ■ GENRE Jeu de rôle ■ ÂGE 16+ ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F



■ **FIGHTING SPIRIT** Le système de combat, simple mais efficace, est inspiré de celui des Final Fantasy.



■ **L'IMOC** Voici l'un des nombreux extra-terrestres qui côtoient les êtres humains sur Anachronox. Il vous sera très utile pour en savoir plus sur Eddé.

## Tout en chiffres

- 455 personnages non joueurs
- 129 adversaires
- 7 personnages

## Versions testées

- version test
- textures manquantes dans les décors
- nombreux bugs d'affichage et de collision
- synchronisation musicale non implémentée

## Adresse Internet

[www.anachronox.com/](http://www.anachronox.com/)

Si, vous pensiez qu'avec Anachronox, Ion Storm allait se contenter de refaire un clone de Deus Ex sans prendre de risque, vous êtes très loin du compte. En développement depuis plus de trois ans, Anachronox est un jeu très spécial, bourré de qualités et plein de surprises.

Le premier contact avec Anachronox est trompeur. On a l'impression d'être face à un bon vieux jeu de rôle dans un univers cyberpunk, comme nos PC en ont tant connu. Mais, après

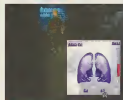
quelques heures de jeu, l'expression « bon vieux jeu de rôle » se révèle impropre. Finalement, il se rapprocherait plus d'un Pacte des loups du jeu de rôle ou du Cinquième Élément, pour son univers bourré de références. Car, tout comme Christophe Gans, les développeurs d'Ion Storm ont mis tout leur cœur dans ce projet et ont tenté d'y incorporer tout ce qu'ils aiment, brassant ainsi de multiples influences.

Anachronox (littéralement, « poison des temps passés ») est

une gigantesque station spatiale flottant dans l'espace et en constante évolution. Elle a autrefois appartenu à une race extraterrestre anéantie par un virus, dont la technologie très avancée est appelée Mystech (Mysterious Technologies). Anachronox sert aujourd'hui de repaire à une société de parias, dont Sly Boots, le personnage que vous incarnerez, fait partie. Criblé de dettes et alcoolique, Sly n'a pas d'autre choix que d'accepter un job de garde du corps pour un retraité (D), Grumpus.

## Un univers mutant

Mais ceci n'est que le début d'une aventure qui va le mener aux quatre coins de la galaxie, car le petit groupe mené par Boots (jusqu'à sept personnages) va devoir percer le mystère d'Anachronox... Plutôt excitant, non ?



■ **À BOUT DE SOUFFLE** Ce mini-jeu vous fera contrôler la respiration de Grumpus.

## Bad influence

Il semblerait que l'équipe de développement ait fait un petit tour de côté des jeux consoles pour s'alimenter son inspiration. On reconnaît par exemple le principe de Pokémon Soap, purul d'autres !



### YOUPI, DES XPS !

■ Les personnages expriment bruyamment ( enfin, en silence ) leur joie à la fin de chaque phase de combat, ce qui accentue encore leur air de famille avec celles de Final Fantasy. Mais non, ce n'est pas du plagiat !



### CRASH BANDICOOT

■ Une séquence d'action étrange, à mi-chemin entre Crash Bandicoot (pour les casses de couleur à attraper ou à éviter) et Quake. Un cocktail surprenant dans un univers cyberpunk, à la limite du hors-sujet.



### ATTRAPEZ-LES YOUPI !

■ Vous devrez à plusieurs reprises photographier certaines créatures disséminées dans les divers niveaux du jeu. Qui aurait cru que Pokémon Soap se retrouverait dans un jeu PC ? Et pourtant, c'est bel et bien le cas !



■ **BUG** Lors des dialogues, la caméra vient se placer dans le dos du personnage, masquant son interlocuteur. Un bug énorme à corriger.

Mais, attention, si l'intrigue semble au début très sérieuse (sauver le monde prête rarement à rire dans le genre cyberpunk), le traitement l'est beaucoup moins.

Ainsi, le joueur prend le contrôle de Sly au moment où il se fait tabasser par un gangster minuscule ! Le jeu n'hésite pas à donner dans l'humour (un prophète tente d'expliquer aux personnages qu'ils ne sont que des marionnettes dans un jeu vidéo !) et les groupes sont parfois surprenants (imaginez Deckard accompagné par R2D2 ou par un super-héros déprimé !). L'univers d'Anachronox multiplie donc les clins d'œil : *Total Recall*, *Le Cinquième Élément*, pour ne citer que les plus évidents, avec plus ou moins de bonheur. Le moteur du jeu est une version améliorée de celui



■ **RAFALE AUTOMATIQUE** Lors des combats, de nombreux effets spéciaux vous en mettent plein la vue et dynamisent l'action.

de Quake II, qui, sans atteindre la magnificence de certaines des productions actuelles (dois-je vraiment les citer ? Bon, d'accord : *Sacrifice*, *Giants* et *Black & White*, voilà !), reste très honorable. Les décors, conçus avec un souci du détail évident, sont de toute beauté. Ils sont animés par de nombreux personnages qui se révèlent

rapidement assez ressemblants. L'impression de vie que dégage tout de même l'endroit est concluante.

Contrairement à la mode actuelle qui est plutôt à la liberté d'action, l'histoire est assez linéaire et il est un peu trop évident qu'elle se « débloque » au fur et à mesure que vous parlez à certains personnages ou que vous

## OPINION



GARY

J'avoue avoir eu du mal à accrocher à *Anachronox*. Le mélange de tous les univers est parfois un peu trop débordé à mon goût et donne un résultat étrange... rares sont les jeux où se croisent des personnages cyberpunk, de space opera, des superhéros, avec une pincée de médiéval-fantastique. Pourtant, il n'en reste pas moins un jeu très agréable et soigné, qui enchainera les amateurs de jeu de rôle console... sur PC !



■ **EDDIE SAIT** Lors de vos pérégrinations, vous verrez de nombreux flics et entendrez souvent parler du mystérieux Eddie.

## Des clins d'œil (attention univers hautement référentiel)

Bien qu'Anachronox soit à première vue un univers cyberpunk classique, il est riche d'emprunts à d'autres genres et de pétrres transmédia originales. Ne vous étonnez donc pas de voir des personnages issus de monde heroic-fantasy se balader dans des villes futuristes. Explication de texte.

### Nain de jardin



Grumpus, le premier personnage à se joindre à vous, arbore une ressemblance frappante avec le classique nain d'heroic-fantasy. Il est féroce, cupide et préfère une bonne baston au corps à corps plutôt que de trop longs discours. Dernièrement, c'est dans le film *Dungeons & Dragons* que l'on a aperçu un nain particulièrement éner-

### Ville obscure



Tout comme dans *Dark City*, la ville d'Anachronox change d'architecture à intervalles réguliers. Vous n'aurez donc pas toujours accès aux mêmes endroits de la ville selon le moment. Pratique pour empêcher le joueur de découvrir certains lieux trop tôt ! Attention aux déplacements lorsque la ville bouge !

accomplissez des actions précises. C'est un mécanisme très jeu de rôle console, qui risque de désorienter les amateurs de *Baldur's Gate* et autre *Deus Ex*.

### Une PlayStation dans le PC

Tout comme le système de combat qui s'inspire de celui de la série *Final Fantasy*, qui, rappelons-le, est la référence en matière de jeux de rôle sur console. Un pari risqué, vu le succès moyen qu'a remporté l'adaptation PC de *Final Fantasy VIII*. Mais force est de constater que le système tourne plutôt bien : chaque

**Les persos d'Anachronox évoluent dans un univers très fouillé où chaque détail est soigné.**



■ **HEIN ?** De nombreuses races extraterrestres utilisent un dialecte propre.

personnage agit dès que son cercle d'initiative est rempli. Il a ensuite le choix entre l'attaque normale, le déplacement (pratique pour éviter

un ennemi affectonnant le corps à corps), l'utilisation d'objet (d'attaque ou de défense) et le déclenchement d'attaques spéciales, qui rappellent beaucoup l'utilisation des matériaux dans l'inévitable *Final Fantasy VIII*. Bref, un système simple, mais éprouvé, agréable visuellement parce que chaque choix donne lieu à une séquence relativement impressionnante (la caméra zoome sur le personnage tandis que ce dernier déclenche une attaque aux multiples effets spéciaux). Si le jeu bénéficie d'une ambiance assez mature, la présence de nombreux



■ **LA DANGER DU RAYON** Grumpus est très efficace avec un choc électrique mais peut aussi rouler ses adversaires de patrouille.



# Mesa-ventures

**Half-Life : Blue Shift** | Un très bref retour à Black Mesa dans l'envers du décor.

Pour info

■ EDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Gearbox ■ GENRE shoot 3D ■ ADULTES 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 150 F



■ **SCIENTIFIQUES** Celui-ci doit vous saluer pour ouvrir une porte (bonjour l'intéressé...).

Un peu comme on se jette goulument sur un sandwich grec en sortant d'un régime petit pois carottes, on se jette sur *Half-Life : Blue Shift* car on est en manque du shoot (attention, il y a un jeu de mots douteux). Mais surprise : le Kebab fait la taille d'un Happy Meal.

Le visage bouffi, les yeux vides, le teint pâle, la main tremblante : « Ça va Thomas ? - Affirmative - On va manger ? - Roger That », la voix éraillée à force de demander aux attaché(e)s de presse : « Quand est-ce qu'il sort votre shoooooooooot ? » Je ressentais en effet les symptômes du manque de shoot 3D. Alors, après avoir

harcolé Luc pendant des semaines, je suis parvenu à récupérer le test de *Blue Shift*. Pour mon plus grand bonheur ? Hém...

Tout d'abord, surprise à l'installation, la bête me propose d'installer un « High Definition pack » censé améliorer les skins d'armes, ainsi que le niveau de détail des personnages.

Roule ma poule, mon processeur est quatre fois plus rapide que la configuration recommandée, on ne va pas se priver.

Dans *Blue Shift*, l'extension développée par Gearbox, qui s'était déjà occupé d'*Opposing Force*, on incarne le tier Barney Calhoun, un garde de sécurité de Black Mesa. Tradition oblige, on a droit à l'inévitable arrivée dans la base en tramway, à la gentille voix qui vous avertit des consignes de sécurité, aux collègues qui vous reprochent d'être en retard... Que du classique, quoi. À ce détail près que Gearbox s'est amusé à truffier les décors de petits détails typique de *Half-Life* : on croise ainsi Gordon Freeman alors qu'il se rend à son laboratoire, l'inévitable homme à la malette, les panneaux de sécurité bébêtes



■ **REYKJES GORDON !** Certains sobres de *Blue Shift* reprennent des éléments symboliques de la série *Half-Life*.

## Tout en chiffres

- 1 arme
- 3030 de jeu
- 2 épisode de *Half-Life*

## Versions testées

- master
- deux consoles
- guide du jeu (3 en 39,90...)

## Adresse Internet

[www.sierraadventure.com/gearbox/hl/blueshift/](http://www.sierraadventure.com/gearbox/hl/blueshift/)

et les pubs pour la cafétéria du coin, bref, on retrouve tout l'univers du jeu de Valve, agrémenté d'un petit je ne sais quoi de décalé mais bien agréable.

## 3h30 et puis s'en vont

Rapidement, l'aventure commence : les scientifiques ont encore tout fait foirer, et en plus il va falloir les aider pour éviter que toute la station explose. On aurait pu croire que le choix d'un personnage décalé aurait entraîné un gameplay différent : il n'en est rien. Et que je te prends deux flingues, un pied de biche, des grenades, un fusil à pompe et tout l'arsenal de Gordon et que je vais t'actionner des leviers et t'ouvrir des portes, t'éclater des caisses et tuer des trucs gluants qui sautent au visage. Autant *Opposing Force* amenait de minimes changements (les marines venaient



## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium III 450 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III 600 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III 600 MHz / 64 Mo

### Possibilités graphiques

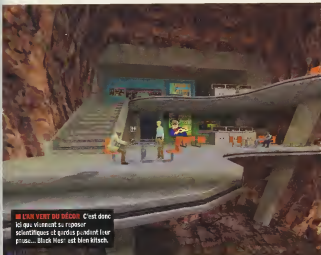
- Accélération logiciel ✓
- Direct 3D ✓
- Soft ✓
- OpenGL ✓

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SE/Win) ✓
- Dolby Surround/Digital X

### POSSIBILITÉS MULTIMÉDIA

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 1
- PC SEUL : X / LAN 32 : INTERPRÉT 32
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : X
- CONNEXION MINIMUM : 28,8 kbps



■ L'AM VERT DU DÉCOR. C'est donc ici que viennent se reposer scientifiques et gardes pendant leur prose... Black Mesa est bien kitsch.

ouvrir les portes, vous secondaient dans les phases de shoot), autant Blue Shift n'apporte absolument rien. On a donc droit, dans l'ordre, à : 1) Par où je vais, ah, tout droit, j'ecclonne les leviers, je résous les mini-puzzles. 2) Tiens des marines, et hop que je kill et que je fragge. 3) Hop là, je me retrouve sur la planète extraterrestre. 4) Retour à la base où j'aide mes poteaux les scientifiques. Voilà voilà, à Black Mesa, rien de nouveau. Alors oui, on est content de se retrouver au beau milieu d'une embuscade de marines éternels, oui, on sourit quand un médecin vient nous faire une piqûre, mais franchement on hurle quand on voit « The End » s'afficher sur l'écran au bout de... 3h30 de jeu, montre en main (et en difficulté normale !).

**Gearbox s'est amusé à truffer les décors de petits détails typés Half-Life très marrants.**

Ptite difficulté à avaler. De plus, une constatation s'impose : la plupart des mods Solos réalisés par des amateurs et disponibles gratuitement sur le Net sont plus longs que le produit de Gearbox (besoin d'aider les gars ?).

Blue Shift n'est pas un mauvais jeu, mais à part une petite dose d'humour, il n'apporte rien à la légende de Half-Life (le High Definition Pack est d'un intérêt très relatif) et sa durée de vie absolument ridicule en font un produit mineur.

« À réserver aux fans uniquement ? » 150 francs, 3h30 de jeu, ça fait du 45 francs de l'heure. À part ça, Red Faction, c'est pour quand ? ■

- Thomas Dlouf

## Eurotour Cycling

■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEV Division Multimedia  
■ GENRE cyclisme ■ PRIX N.C.



■ VAS-Y LÉON Le rendu des courses en 3D est vraiment convaincant.

Le sport cycliste étant un des parents pauvres des jeux vidéo, eh bien rassurez-vous il va beaucoup mieux sur PC. Voici donc un autre jeu consacré au management d'équipes cyclistes, et il s'avère assez réussi ! Il dispose en effet de bons atouts : une interface sympa (plus que celle de Manager Cycling), une gestion poussée de votre équipe (budget, entraînement, transferts...) et surtout un suivi des courses en 3D de très bonne qualité. Au final, Eurotour Cycling se révèle plutôt agréable, pour peu que le sujet intéresse. Si tel est le cas, rendez vous sur le site [www.pccofmail.it](http://www.pccofmail.it). B.P.

13  
20

## TESTS EXPRESS

### Empereur La bataille pour Dune

■ ÉD Electronic Arts ■ DEV Westwood Studios  
■ GENRE stratégie ■ PRIX env. 350 F



■ WESTWOOD 3D Le développeur innove enfin au niveau technique et passe à la 3D.

## Le verdict

### Half-Life : Blue Shift

#### COMPARATIF

##### ■ PROJECT IGI

Le meilleur jeu de tir à la première personne. Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

##### ■ NO ONE LIVES FOREVER

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action. Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

##### ■ STAR WARS : ELITE FORCE

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action. Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

##### ■ HALF-LIFE : BLUE SHIFT

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action. Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

#### GRAPHISMES

■ Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

#### POUR : 60 francs. C'est beaucoup pour 3D0 de jeu ! Blue Shift est un jeu très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

**EN DEUX MOTS...**

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

Le jeu est très agréable à jouer et on se sent vraiment en action.

# Le roi de la pédale

**Cycling Manager** | Managez une équipe cycliste pendant toute une saison !

## Four info

■ EDITEUR Focus ■ DÉVELOPPEUR Cycvide ■ GENRE management de ville ■ JOUEUR(S) 1 à 20 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

## Tout en chiffres

- 400 cyclistes
- 100 équipes
- 30 courses
- 20 équipes
- 3 grands tours

## Version testée

- number
- pas de problèmes

## Adresse Internet

[www.cyclingmanager.com](http://www.cyclingmanager.com)

Avec le retour des beaux jours, nous avons droit aux célébrations sportives traditionnelles, Roland Garros, le Tour de France, etc. Pour les jeux vidéo, c'est pareil. Après Roland Garros 2001, voici **Cycling Manager**, la première gestion d'équipes cyclistes sur PC !

**C**yanide est une nouvelle boîte composée d'anciens de chez Ubi Soft, spécialisée dans les simulations sportives. Et pour débiter, nos joyeux farsans ont choisi de se démarquer des productions habituelles puisque voici le premier jeu qui vous permet de prendre en main la destinée d'une équipe cycliste tout au long d'une saison.

Si le sport cycliste est un sport populaire, aucun jeu vidéo ne lui avait encore été dédié ! On mesure mieux l'ampleur de la tâche. Pourtant il faut



■ **HORS NORMES** Un coureur d'exception doit posséder un physique d'exception.

reconnaître qu'ils ne s'en sont pas trop mal sorti. Tout d'abord, comme dans tout jeu de management, il faut qu'une importante base de données soit disponible. Ici, pas de problème, on ne trouve pas moins de 400 cyclistes répartis en 20 équipes (sachant que de nouvelles équipes sont en plus disponibles sur le site officiel du jeu).

Il faut savoir qu'une équipe cycliste est composée de 15 à 40 coureurs pour les plus importantes, mais que seuls neuf cyclistes peuvent participer à une course. Votre premier choix sera donc de constituer votre équipe en fonction du potentiel de vos coureurs (pas moins de 11 caractéristiques sont prises en compte) et du terrain.

Les 30 courses regroupent toutes les principales épreuves cyclistes, dont les trois grands tours évidemment. Deuxième écueil à éviter dans ce type de jeu, l'interface laborieuse qui nuit à la prise en main de celui-ci. Encore une fois pas de problème, les tableaux et écrans sont clairs et bien agencés, on entre immédiatement dans le jeu sans se poser dix mille questions. Parmi ces différents écrans,

## ■ AMERICAN FLYERS

Les passionnés se réjouiront sans doute en découvrant ce film américain.



**MORGU**







# Règlements de compte

**Gangsters 2** | Gestion et stratégie en temps réel pour gangsters aguerris.

## Pour info

■ ÉDITEUR Edos ■ DÉVELOPPEUR methouse ■ GENRE gestion/stratégie en temps réel ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 350 F

## Saut en chiffres

- 20 missions
- 8 gangsters
- 4 jours en 1800

## Versions testées

- Mac OS X
- Windows XP
- Le jeu a été testé sur PC de la rédaction

## Adresse Internet

[www.gangsters2.com](http://www.gangsters2.com)

Bienvenue dans la famille, mon petit ! Tu vas voir, on va faire du bon boulot tous les deux. Tu écoutes mes conseils, tu fais des casses, tu plombes tes concurrents, tu corromps les autorités, et la ville est à toi. Les types qui ont buté ton père ne vont pas faire long feu...

Joey Bane est de retour en ville. C'est un honnête citoyen qui vient d'accomplir son service militaire et qui rentre au pays. Jusque là, tout va bien. Seulement voilà, la mafia locale a tué son père et ça... ça ne lui plait pas du tout à Joey Bane. Conséquence, l'honnête citoyen se transforme en chef de gang et mène la vendetta la plus destructrice de l'histoire de la prohibition. Ça se passe aux États-Unis, dans les années 30, dans un univers où tous les coups sont permis. Et Joey Bane, que vous

incarnez donc, c'est le gars pour qui la vengeance est un plat qui se mange chaud. Le reproche qui avait été fait à Gangsters premier du nom concernait la lourdeur de son interface. Eh bien réjouissez-vous ! Hosanna ! Alléluia ! Chant de joie et gloire céleste : l'équipe de Hothouse a bien compris la leçon et a fait un gros effort sur l'ergonomie du jeu. L'interface est dorénavant claire, bien pensée et surtout agréable à

pratiquer. Ça se ressent dès le début, durant un tutorial très bien fait où un mentor vous assiste (il sera là tout au long du jeu) et vous guide pas à pas. Bon point à ce sujet : le manuel détaille les premières missions. Contrairement au premier opus, tout a cette fois été réfléchi pour que vous ne soyez jamais perdu. On se prend au jeu et on voit son intérêt croître au fil des parties.

En tant que chef de gang vous aurez à gérer jusqu'à huit gangsters (chacun avec des spécialités : flingage, cambriolage, distillation, etc.), pour étendre votre zone d'influence. D'un côté vous devez acheter de l'immobilier, ouvrir des établissements, organiser vos activités illégales, recruter des spécialistes, des gros bras, tout en faisant attention à l'état de vos finances, de l'autre vous organisez des descentes chez les gangs



■ VROOM VROOM Les déplacements en ville sont nettement plus rapides en voiture.



■ **PAR TOUS LES TEMPS** Le temps réel, une seconde correspond en gros à une minute. La météo et l'alternance jour/nuit rythment le jeu.

adverses, vous faites des casses, assassinez, corrompez, espionnez, bref, vous maintenez votre autorité dans votre zone d'influence à coups de mitraillette ! Vous pouvez me croire, on n'a pas le temps de s'ennuyer.

#### Attention, bandits !

Certes, le jeu est en temps réel (une seconde correspond en gros à une minute) mais vous pouvez mettre le jeu en pause et vous organiser pour que vos ordres prennent effet quand vous débloquent la pause. L'ambiance du temps réel apporte d'ailleurs un plus indéniable à l'univers de Gangsters 2 : l'alternance du jour et de la nuit, la météo, la parution du journal, la musique dynamique... Au bout d'un moment on plonge dans l'atmosphère. Ouais, mon gars ! Va y avoir du grabuge ! J'veis tout pêter ! J'espère qu'ils ont une bonne assurance... hem... pardon...

Le seul hic - mais il est de taille - que l'on peut reprocher à

Gangsters 2, ce sont les lacunes de l'intelligence artificielle. Quand vous demandez à l'un de vos hommes d'aller attaquer un tripot ennemi à l'autre bout de la carte et qu'il prend tranquillement le chemin du commissariat et du Q.G. adverse



■ **LES NOUVELLES** Le journal paraît deux fois par jour : à 5h et à 19h. Il est utile pour recruter de nouveaux spécialistes.

**On alloue des points d'expérience à ses gangsters au fil des missions.**

pour s'y rendre, ben... ça laisse perplexe. Et ça n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Mais bon, pour ne pas avoir de mauvaises surprises, gardez vos gaillards à l'œil !

Bref, cette suite vaut bien mieux que son modèle et les amateurs d'années 30 et d'incorruptibles devraient y trouver leur compte, en attendant Mafia. ■

- Noël Chanat



■ **VISION AMÉLIORÉE** Régler l'interface graphique pour que les immeubles deviennent transparents.

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MINIMUM** Pentium III 450 MHz / 64 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** Celeron 500 MHz / 128 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** Athlon 600 MHz / 256 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Association graphique ✓  
■ Direct 3D ✓  
■ 32x ✓  
■ OpenGL ✓

### POSSIBILITÉS SONORES

■ SAE (3D Live) ✓  
■ Dolby Surround/Digital ✓

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS**  
PC SEUL 8 • LAN 4 • INTERNET 4  
■ **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✓  
■ **CONNEXION MINIMUM** 256 kbps

## Le verdict

### COMPARATIF

#### ■ GANGSTERS 2

Avec son interface simplifiée et ses ordres clairs, Gangsters 2 est une réussite.

#### ■ ECONOMIC WAR

Un jeu de gestion complet et très complexe. Il se révèle cependant un peu moins accessible que Gangsters 2.

#### ■ THEME PARK INC.

Un jeu de gestion complet et très complexe. Il se révèle cependant un peu moins accessible que Gangsters 2.

#### ■ TRIPPOD

Un jeu de gestion complet et très complexe. Il se révèle cependant un peu moins accessible que Gangsters 2.

### GRAPHISMES

■ Bien qu'assez bas, le graphique de Gangsters 2 est très agréable. Les effets de lumière et de son sont très bons.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

### AUDIO

■ L'atmosphère que le design de Gangsters 2 est vraiment bonne. Musique très bonne et très bonne.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

### MULTIJOUEUR

■ Vous pouvez jouer en solo et en multijoueur. Le jeu est très agréable et très agréable.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

## Gangsters 2

■ **POUR** Les joueurs qui aiment le jeu de gestion et le jeu de stratégie. L'ambiance gangster et les effets de lumière et de son sont très bons.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

### CONTRE

■ Le jeu est un peu trop complexe. Les effets de lumière et de son sont très bons.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

### EN DEUX MOTS...

Recommandé pour les joueurs qui aiment le jeu de gestion et le jeu de stratégie. L'ambiance gangster et les effets de lumière et de son sont très bons.

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

14/20

# Trésor de guerre

**Sudden Strike Forever** | Première extension pour stratégies professionnels.

## Pour info

■ ÉDITEUR Focus marketing ■ DÉVELOPPEUR CDV Software ■ GENRE Stratégie en temps réel ■ JOUEURS 1 à 12 ■ PUBLIC 11 ans et plus ■ PRIX env. 200 F

## Tout en chiffres

- 30 nouvelles unités
- 10 missions
- Multiplayer
- 7 missions simples
- 4 nouvelles campagnes
- 3 nouveaux modes de jeu en réseau
- 1 cabinet de cartes et de missions

## Version testée

- France française
- plantages divers

## Adresse Internet

[www.suddenstrike.com](http://www.suddenstrike.com)

La guerre n'est pas finie - stop - Envoyez-nous des renforts - stop - Je sers qu'on va pas tenir très longtemps - stop - Envoyez-nous aussi des nouvelles maps - stop - et de nouvelles missions pour tromper l'ennemi, et tant que vous y êtes : un éditeur de niveau - stop -

**F**ranchement, je ne pensais pas qu'il y avait autant de stratégies professionnels en France. Car je le répète et le maintiens : il faut avoir la vocation pour jouer à Sudden Strike ! Il faut avoir la trempe d'un Montgomery, le génie tactique d'un Eisenhower, le moral bétonné d'un Patton... Maintenant que je me suis fait plein de nouveaux amis, je peux entrer dans le vif du sujet. Donc, que tous ceux qui ont été assez minutieux et patients pour jouer à Sudden Strike se réjouissent, que les autres tournent la page. L'extension du jeu de CDV Software opère son débarquement et ça fait mal !

## Faites la guerre...

Pour commencer, cet add-on apporte tout un tas de petites améliorations ! Par exemple, vos officiers utilisent désormais des



■ **RAID AÉRIEN** L'aviation et les parachutistes ont une place importante dans les nouvelles missions. Pensez à les utiliser dès que possible : ça vous sortira de l'ornière !

jumelles pour étendre leur visibilité, quant à l'expérience des gradés, elle influe sur les unités qui les entourent. Vos soldats poseurs de mines n'ont plus besoin de se trouver sur place pour accomplir leur mission, il suffit de leur donner l'ordre et les voilà partis, gambadant joyeusement dans les bois pour aller poser leur mine à l'endroit choisi. Idem pour les camions de réparation et de

ravitaillement : une nouvelle icône permet de les envoyer accomplir leur devoir à distance. Vous pouvez aussi décider du nombre d'unités que vous évacuez d'un camion au lieu d'être obligé



■ **MASSIVE ATTAQUE** Vous reprendrez bien un peu d'obusier lourd après le désert ?

**Chaud et froid : les nouvelles missions vous emmènent en Afrique du Nord ou en Russie.**

## Des nouvelles du front

Forever apporte son petit lot de nouveautés. Aller, on vous fait un pris de gros pour l'ensemble. Déstockage militaire...

Entre les nouvelles unités, l'éditeur de missions et la gestion des missions, il y a de quoi faire !



## PLUS ON EST DE FOUS...

■ Vous bénéficiez de 30 unités en plus et il y en a pour tous les goûts, des chars, des soldats, des obusiers, des infirmiers, des sapeurs, des shampagnis, des... heu... ôtfésoù, c'est un peu le fouillis sur mon bureau. Les bombes mobiles requièrent de faire des ravages : éparpillées, elles explosent sur commande



## L'ÉDITEUR DE MISSIONS

■ Plutôt austère, mais très complet, l'éditeur de Forever va faire des heureux. Si vous êtes persévérant (mais c'est une qualité inhérente à tout joueur de Sudden Strike), vous pourrez tout créer : de la simple mission à la campagne complète, scénarisée et tout. L'éditeur prend même en compte l'ambiance sonore



## PLUS JAMAIS À COURT

■ Vous voyez les caisses par terre ? Eh bien ce sont des munitions. Oui, maintenant, des munitions. Et votre infanterie va se servir dans ces caisses dès qu'elle sera à court. Ce qui fait que, rapprochée régulièrement, elle tiendra longtemps face à l'ennemi (et ce, sans l'aide de camions de ravitaillement).

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : P-266 MHz à 32 Mo
- RECOMMANDÉ : P-333 MHz à 64 Mo
- RECOMMANDÉ : P-400 MHz à 128 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Object 3D
- Text
- OpenGL

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (5.0/4.0)
- Dolby Surround/Digital

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL : 4 - LAN 32 - INTERNET 32
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 25,6 Kbps



■ **TOUJOURS PLUS LOIN** Les nouvelles campagnes vous emmènent en Russie. Si vous jouez les Allemands, il faudra essayer de changer le cours de l'histoire. Sinon, eh bien, il faudra résister avec courage !

de toutes les éjecter d'un coup : ça peut s'avérer utile. Sinon, grande nouveauté : tous les conducteurs ont enfin passé leur permis de conduire et sont à présent capables de faire des marches arrière !

Les quatre nouvelles campagnes Solo (un grand mot puisqu'elles sont composées de trois missions chacune) vous permettent de jouer les troupes américaines sur le front de l'Ouest, les Anglais au Nord de l'Afrique, les troupes allemandes en Russie ou les Russes sur le front oriental : vous allez voir du pays ! Vous avez aussi le droit à sept nouvelles missions simples.

#### ... pas l'amour

C'est toujours aussi dur à jouer et il faut vraiment se battre pour chaque pouce de terrain et surtout connaître parfaitement toutes ses unités. L'intérêt de Ferret est qu'il permet (enfin !)



■ **VOIR PLUS LOIN** Les gradés peuvent se servir de lunettes pour évoluer le danger.



■ **SOUCI DU DÉTAIL** Les graphismes sont peaufinés. Rappelons que tout est destructible... Il suffit juste d'avoir le plein de munitions.

de sélectionner un mode de difficulté : facile, normal et difficile. Cela donne d'ailleurs la possibilité de rejouer les missions du jeu d'origine (indispensable pour



■ **PERMIS DE CONDUIRE** La marche arrière simplifie les déplacements d'unités mobiles.

pouvoir jouer) dans le mode de votre choix. Pour les renforts, Ferret vous offre de nouvelles unités comme les obusiers légers ou lourds (qui font très, très mal), les mortiers lourds ou d'infanterie, les secouristes, les bombes mobiles (téléguidées), etc. L'éditeur de niveaux qui se faisait attendre devrait répondre aux souhaits des plus exigeants puisqu'il s'agit de celui que l'équipe de Fireglow a utilisé pour créer les maps et les missions du jeu.

Enfin, le mode Multijoueur n'a bien sûr pas été oublié : il comporte dix nouvelles cartes, et surtout trois modes inédits pour peaufiner les parties. On trouve donc le mode Préparatifs (laps de temps avant de pouvoir capturer un zeppelin), Période d'activation (contrôler le plus longtemps possible un groupe de zeppelin) et Temps autorisé sans zeppelin (vous perdez si vous n'en capturez pas un).

Bref, Sudden Strike Forever, c'est du tout bon pour ceux qui ont aimé Sudden Strike, les autres... comment ça ? Vous n'avez pas encore tourné la page ? ■

- Noël Chanet

## Le verdict

## Sudden Strike forever

### COMPARATIF

#### ■ SACRIFIÈRE

Un jeu 3D qui se met à jour, un détail

incomparable. Le valeur sûre du moment

#### ■ COÛTEUX

Un jeu à Sudden Strike des guerres

modernes. Très impressionnant par

son niveau de détail. Plus loin, se cache

#### ■ GROUND CONTROL

Le dernier jeu de la série, c'est un jeu de

gestion en temps réel. Très nouvelle

#### ■ SUDDEN STRIKE

#### FOREVER

Le nouveau jeu Sudden Strike apporte un

lot d'innovations, et surtout un niveau

de détail qui n'est pas à la hauteur de

### GRAPHISMES

■ Les graphismes sont toujours plus beaux. Le souci de détail

de Ferret est à la hauteur de celui de Sudden Strike.

1 5 10 15

16

### AUDIO

■ Le son est toujours meilleur, mais les bruitages et les

sons sont particulièrement bien rendus.

1 5 10 15

16

### MULTIJOUEUR

■ Il offre de nouveaux modes Multijoueur et beaucoup de cartes,

réinventant totalement l'aspect du jeu.

1 5 10 15

16

### POUR

■ Il offre de nouvelles cartes, des nouvelles

missions Multijoueur et beaucoup d'innovations

possibles. Toutes les parties sont améliorées.

### CONTRE

■ L'ensemble est petit, les bugs

restent et il est dommage que les graphismes de

guerre soient les mêmes que ceux de la dernière

### EN DEUX MOTS...

Ferret a bien fait pour ceux qui ont

aimé Sudden Strike et y jouent encore.

L'éditeur et les nouveaux modes Multijoueur

sont un plus appréciable.

15/20

# Manque d'espace

**The Outforce** | Un jeu de conquête spatiale pour nostalgiques

## Pour info

■ EDITEUR: TFI Multimedia ■ DÉVELOPPEUR: 03 games ■ GENRE: stratégie spatiale ■ JOURNÉE: 1 à 6 ■ PUBLIC: tout public ■ PRIX: env. 200 F

Ne résistez pas à l'appel des étoiles : envolez-vous vers de nouveaux mondes, écrasez vos adversaires ou noyez-vous dans la purée cosmique ! Voici en quelques mots un programme de conquête galactique qui devrait ravir le petit Darth Vader qui sommeille en vous !

Évidemment, le petit Vader est fortement sollicité ces derniers temps, entre la série des Homeworld et Far Gate, il va falloir revoir son planning, mais comme c'est pour conquérir l'univers et repousser les méchants qui pululent un peu partout, ça devrait s'arranger. Donc allons-y sans tarder car on a besoin de vous.

Figurez-vous que la Terre a été malencontreusement détruite lors d'une rencontre fortuite avec un corps céleste, mais que les humains, toujours très ingénieux, avaient prévu le coup. Ils se sont donc réfugiés dans un autre secteur de la galaxie. Menace de chance, ce coin est plutôt mal famé puisqu'une guerre oppose les Goblins aux Crions depuis trois siècles. Bonnes

## Tout en chiffres

- 100 unités
- 10 cartes
- 3 camps
- 2 dimensions

## Versions testées

- finale
- aucun bug constaté

## Adresse Internet

[www.outforce.com](http://www.outforce.com)

**Des engins de construction permettent d'assembler les vaisseaux entre eux.**



■ EN ESCADRILLE Les petits vaisseaux d'attaque sont peu résistants : prévoyez-en quelques dizaines avant de lancer un assaut ou vous n'irez pas loin.

pâtes, les Terriens se collent à la diplomatie et une station spatiale est construite pour accueillir les délégations. Tout semble donc s'arranger jusqu'au jour où la station disparaît sans laisser de traces. C'est à ce moment précis que vous entrez en jeu. La première constatation qui s'impose est que

The Outforce ne ressemble pas du tout à ses illustres prédécesseurs. Ou plutôt si, mais alors il s'agit de Starcraft et de Total Annihilation : ça ne nous rajeunit pas.

Car paradoxalement, ce jeu censé se dérouler aux quatre coins du cosmos manque singulièrement d'espace ! Il est effectivement en deux dimensions ! Et il faut dire que nous nous sommes bien vite habitués à utiliser la troisième dimension qui faisait le charme de Homeworld. À tel point que lorsque dans The Outforce une planète ou quelques cailloux nous barrent la route, il paraît un peu absurde de ne pas pouvoir contourner dans l'espace.



■ DÉMONTÉE À L'USAGE :  
- Assembler les bases à  
repousser sans le soutien  
de la flotte n'est pas facile.

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium III - 233 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III - 300 MHz / 128 Mo
- RECOMMANDÉ (pour 64 bits) : Pentium III - 500 MHz / 128 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 32 bits
- OpenGL

### POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive1)
- Dolby Surround/Digital

### POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS  
PC SEUL : 4 • LAN : 8 • INTERNET : 6
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 33,6 kbps



**■ PRÉCAUTION** N'hésitez pas à attaquer en sursurprise, sinon c'est l'échec assuré.

de son choix. Il existe bien des petits effets de profondeur qui donnent l'illusion du relief. Par exemple : les appareils évoluent dans toutes les positions, ils peuvent se croiser entre eux, mais cela ne trompe personne.

#### Pris par la main

En contre-partie, la prise en main est évidemment très simple, il n'y a qu'à regarder le didacticiel pour s'en convaincre. Nous sommes bien loin de la géométrie dans l'espace imposée par Homeworld ! En quelques clics tout est plié : des véhicules de construction permettant par exemple d'assembler votre armada. Il y a le traditionnel phase de collecte de ressources (métaux et énergie) et puis basta. Ah si, grâce à la 2D, il est possible de construire un mur dans l'espace.

**Le jeu tourne sur toutes les configurations ce qui peut être un atout de taille.**

Au niveau stratégie, il n'y a pas grand chose de nouveau. À partir du moment où l'approvisionnement en ressources est assuré, il n'y a plus qu'à construire le plus d'unités possible pour écraser l'adversaire. Le jeu propose tout de même quelques 120 unités.

En mode Solo vous aurez le choix entre les missions scénarisées ou les escarmouches. Un mode Multijoueur est aussi présent, jouable en LAN ou sur le Net. The Outforce arrive donc sur le marché avec un handicap majeur, l'absence de 3D. Cela dit, il n'est pas inintéressant, les missions peuvent occuper un certain temps et il n'y a pas besoin d'un Pentium 4 pour le faire tourner, ce qui, par ces temps de course à l'armement, est un bon atout. ■

- Bertrand Pomart

## Europa Universalis

■ ED: Ubi Soft ■ DEV: Paradox Entertainment  
■ GENRE: strat. temps réel ■ PRÉ: env. 200 F



**■ GRAPHISMES TRISTES** C'est sur la carte que vous passerez le plus de temps.

Alors voilà, Europa Universalis est un jeu de stratégie en temps réel et de gestion qui permet de revivre l'histoire des nations européennes au temps des grandes découvertes : de 1492 à 1792. Bref, de quoi compléter ses connaissances tout en s'amusant. Les graphismes donnent dans l'antédiluvien tendance Amiga, l'interface est datée (donc on s'y perd, malgré toute la bonne volonté des développeurs, hélas).

Bref, ce jeu complais s'adresse aux gens qui aiment sérieux, goût pour

l'histoire et surtout, qui ne sont pas exigeants en matière de graphismes. **N.C.**

## TESTS EXPRESS

### Nascar Racing 4

■ EDITEUR: Sierra ■ DÉVELOPPEUR: Popper  
■ GENRE: course ■ PRÉ: env. 200 F



**■ BALADE MUSCLÉE** Les courses comportent de nombreuses voitures.

Les jeux de course ont tous leur particularité : F1, Rallye, 4x4, Arcade, etc. Celle de la série des Nascar est de proposer des courses sur des circuits en anneau. Une discipline pas très reconnue en France mais qui marche aux USA. On tourne donc inlassablement en tentant de maximiser son allure et ses trajectoires. Un moteur 3D dernier cri a été mis à profit pour l'occasion, en plus de la gestion de toutes les équipes, de tous les circuits du championnat et de toutes les marques de voitures. Bref, si vous êtes un adepte, c'est du tout bon, sinon, fuyez loin pour éviter l'ennui mortel.

**12/20** L.S.R.

## Le verdict

### COMPARATIF

#### ■ SACRIFICE

Rue 30 sur une échelle de 10

#### ■ COSSACKS

Quand on se rend en gare à Sedan. On découvre des gares souterraines. Un transporteur de marchandises. Un train. Plus tard on découvre.

#### ■ GROUND CONTROL

La dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

#### ■ THE OUTFORCE

La plus de stratégie en jeu. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

### GRAPHISMES

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

#### AUDIO

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

#### MULTIJOUEUR

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

## The Outforce

### POUR

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

■ On rend pas le point de vue. Plus de 30 des années. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D. C'est peut-être la dernière vidéo en 3D.

# Flagrant Delhi

**Road to India** | Partez en Inde en quête d'amour et d'aventures !

## Pour info

■ EDITEUR Microïds ■ DÉVELOPPEUR Carapace ■ GENRE aventure ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

## Tout en chiffres

- 15 minutes de cinématiques
- 4 environnements
- 2 univers : présent et passé

## Version testée

- version finale
- aucun bug constaté

## Adresse Internet

[www.microïds.com/](http://www.microïds.com/)



**Du mystère, de l'amour, des méchants, ça sent le jeu grand public.**

Sonnez trompettes car voici venir Road to India, le titre qui va révolutionner l'univers des jeux vidéo, renvoyer Deus Ex chez sa mère, Max Payne au bac à sable et Black & White à la niche. Vous pensez que j'exagère ? Que je baratine juste pour que vous lisiez mon test ?

**E**h bien vous êtes drôlement perspicace ! Que voulez-vous ? Le lectomel (Audimat des lecteurs) est formel : 80 % des gens qui passent l'intro pour entamer le premier paragraphe lisent le test jusqu'au bout. Statistiquement, vous êtes donc des dizaines de milliers pendus à mes lèvres pour en savoir

plus sur Road to India et si je ne veux pas avoir la bouche des hommes cendriers d'Amazonie, il va falloir que j'embraye sec.

Commençons par le scénario... Control C, Control V, je cite : « Une jeune Indienne, Anusha, est enlevée dans les rues de New Delhi sous les yeux de Fred, son flancé. Ce jeune étudiant américain venu en Inde pour la première fois afin d'être présenté aux parents d'Anusha n'a plus qu'une seule idée en tête : arracher sa bien-aimée des griffes de ses ravisseurs, membres d'une secte Thug vouée au culte de Kali » (NDLR : Exclusif ! Incapable d'un quelconque travail de synthèse, Arnaud recopie les dossiers de presse !). Là je sais bien que j'ai déjà



■ **TOURISME** Les recoins de Delhi sont très bien reconstitués : la balade est sympa.





**■ FANTASME** Dans un vrai jeu de notre temps, on aurait bien pu voir pousser le corps d'ins les escaliers.



pour la moitié des lecteurs : du mystère, de l'amour, des méchants, le tout baignant dans un exotisme de bon aloi, ça sent le jeu grand public. Le hardcore gamer est bien cruel... Tant pis, je continuerais avec ceux qui restent.

#### L'œil écoute

Road to India utilise une technologie similaire à l'Omni 3D de Cryo. Vous vous baladez sur 360° dans des décors précalculés où seuls les personnages et certains objets sont en vraie 3D temps réel. Le jeu se contrôle entièrement à la souris, votre curseur changeant de forme lorsque vous pouvez prendre, actionner ou converser. Si cette technologie permet des graphismes de grande qualité, elle rend aussi l'univers dans lequel vous évoluez incroyablement statique et son interactivité fortement réduite : vous ne pouvez voir et faire que ce qui est prévu par les programmeurs.

Et qu'ont-ils prévu les programmeurs ? Rien que du banal pour ce type de soft. On ramasse

des objets sans trop savoir à quoi ils servent et en les combinant ou en les actionnant, on progresse de situation en situation, puis de tableau en tableau. Au rang des rares originalités de Road to India, on notera que l'aventure passe sans cesse du monde de la réalité à celui du rêve. Hélas, cette bonne intention ne change pas grand-chose

**Au rang des originalités, on notera que l'aventure passe sans cesse du monde de la réalité à celui du rêve.**



■ **LES FEUX DE L'AMOUR** Anisha, votre fleur indienne, est plutôt jolie pour un tas de polygones. Domage qu'elle disparaisse si vite !

## Spécifications

### PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MINIMUM** Pentium III 500 MHz / 64 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** Pentium III 600 MHz / 128 Mo  
■ **RECOMMANDÉ** Pentium III 600 MHz / 256 Mo

### POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération 3D ☒  
■ Direct 3D ☒  
■ 32x3 ☒  
■ OpenGL ☒

### POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (5Live!) ☒  
■ Dolby Surround/Digital ☒

### POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS  
PC SEUL : 4 - LAN : 4 - INTERNET : 4  
■ CD SEUL : 1 - LAN : 1 - INTERNET : 1  
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS  
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS  
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS

## Le verdict

### COMPARATIF

■ **MONKEY IV**  
De l'ambiance, des décors de qualité, des défis d'énigmes. Avant d'être blâmé pour le réalisme, on le loue pour le réalisme.  
■ **DE SANS FROID**  
De la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint. Le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de variété dans les défis et les défis sont trop faciles.  
■ **THE LONGEST JOURNEY**  
De la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint. Le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de variété dans les défis et les défis sont trop faciles.  
■ **ROAD TO INDIA**  
Un jeu de 3D d'appoint, de la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint. Le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de variété dans les défis et les défis sont trop faciles.

### GRAPHISMES

■ Les décors sont très agréables à regarder, mais les personnages sont un peu plats et les décors sont un peu plats.

0 10 100 13

### AUDIO

■ Le son est très agréable à écouter, mais les décors sont un peu plats et les décors sont un peu plats.

0 10 100 12

### MULTIJOUER

■ Il y a un mode de jeu en ligne, mais il est très limité et les décors sont un peu plats et les décors sont un peu plats.

0 10 100 10

## Road to India

**POUR** Si vous aimez les jeux de 3D d'appoint, de la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint. Le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de variété dans les défis et les défis sont trop faciles.

**CONTRE** Si vous aimez les jeux de 3D d'appoint, de la 3D d'appoint, de la 3D d'appoint. Le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de variété dans les défis et les défis sont trop faciles.

### EN DEUX MOTS...

En partant des grands défilés, je ne vois pas quel genre de jeu pour lequel s'adresser à ce jeu très en relief par rapport à la concurrence.

**10/20**





# Compet' de pros

**CPL Europe et Lan Arena 6** | Deux compétitions de haut niveau.

Les deux grosses pointures du jeu en réseau européen ont choisi le mois de mai pour lancer leur tournoi respectif. D'un côté, la CPL, et de l'autre la sixième édition de la Lan Arena française. Compte rendu de ces deux événements Multijoueur.

**C'**est du 11 au 13 mai à Loosdrecht, une petite bourgade résidentielle des Pays-Bas, que les hostilités débutèrent avec la seconde compétition organisée par la CPL (Cyberathlete Professional League) Europe, la première ayant eu lieu à Cologne, en Allemagne. Prévu pour le vendredi soir, le début de la compétition a finalement été remis au samedi matin, en raison de problèmes techniques (réseaux), assez fréquents lors de ce genre de compétition. Néanmoins, trois clans français étaient présents en ce début de week-end pour défendre l'honneur de notre Hexagone. De ce côté-là, il faudra malheureusement attendre la prochaine CPL car si les (aT) ont passé le premier tour, dit qualificatif, ils ont été éliminés par l'équipe allemande « Clan Z », ceux-ci ayant quand même fini à la deuxième place de la compétition. Même punition pour les deux autres équipes (AaA et HTK) qui n'ont pas tenu le choc, respectivement, contre les All Stars (A8\*) et les dkh. Au final, les Français se seront



■ LAAAAPIN ! Killcreek est playmate à ses heures de loisir, et designer de niveau dans sa vie de tous les jours.

déplacés en Hollande pour n'effectuer que deux matchs au maximum. Mais une chose est sûre, leurs adversaires étaient talentueux et très bien organisés. L'un des deux autres événements de cette CPL était la présence de Stavie « Killcreek » Case, une des premières



■ DUEL À MORT Un peu effrayé par Counter-Strike, Quake III reste néanmoins le jeu qui se prête le plus aux tournois.



■ JEU D'ÉQUIPE Counter-Strike, la discipline la plus jouée sur la Net, était le jeu phare des deux compétitions.

joueurs de Quake III, travaillant chez Ion Storm en tant que designer de niveau, et posant accessoirement pour Playboy. Le second était la découverte d'un Quaker russe (b100.death), vainqueur du tournoi, qui a battu les deux meilleurs joueurs mondiaux, LakernaN et Fatality. Ce tournoi Quake III n'a d'ailleurs pas été une grande réussite pour les Français qui ont été écartés assez rapidement.

#### La punition

Bref, on espérait des résultats bien meilleurs pour la France lors de la Lan Arena 6, qui se déroulait du 25 au 27 mai. Là aussi, malgré les quelques problèmes de réseau traditionnels, les matchs se sont déroulés dans une ambiance agréable. Bonne nouvelle pour notre coq, les Français ont eu de bons résultats dans toutes les disciplines couvertes par cet événement (Quake III, Counter-Strike, Starcraft et Tournement). Bon, il est vrai que les 90 % des compétiteurs jouaient à domicile, mais il n'empêche que certains des meilleurs Européens, à l'instar des SK (Schroet Kommando) étaient présents. Ils ont même fini premier ex æquo (en raison d'une contestation à propos du réseau) avec les GG

#### Les Français ont eu de bons résultats dans toutes les disciplines couvertes par la Lan Arena 6.

(Good Game), l'équipe française la plus performante du moment. À noter d'ailleurs que si nous sommes encore loin de la Corée et de ses joueurs professionnels, les GG sponsorisés par Lycos et les [aT] par Intel instaurent lentement un processus qui, on l'espère, mène à la professionnalisation des joueurs et pourquoi pas à la création d'une fédération française. Notons, pour terminer, que la Lan Arena 6 fut aussi l'occasion d'annoncer un partenariat entre WCG (World Cyber Games) et LigArena (organisateur de Lan Arena). Ces derniers se chargeront des qualifications françaises pour les premiers jeux vidéo olympiques (rappelez-vous, nous avions fait un sujet sur la compétition préliminaire dans notre numéro 140) qui auront lieu à Séoul, en Corée, au mois de décembre de cette année. ■

- Loïc Cléveau



■ LE PACTE. Nous avons eu droit à une cérémonie officielle pour annoncer le partenariat France-Corée concernant la WCG.



■ GRAINE DE CHAMPION. Durant les phases de repos, les Quakers (ici, b100.death) se réunissent pour comparer leurs prouesses.

# Anarchy vaincra !

Anarchy Online | L'anarchie bientôt au pouvoir

## FOOD INFO

- ÉDITEUR  
Funcom
- DÉVELOPPEUR  
Funcom

- GENRE  
rôle

- DATE DE SORTIE  
27 juin

## MONSIEUR

www.funcom.com



Avec l'annonce de la commercialisation du jeu pour le 27 juin, on pensait que la bêta 4 d'Anarchy Online passerait à la trappe ! Que nenni ! Sortie le 1<sup>er</sup> juin, elle peut aisément remporter le titre de la bêta la plus courte du monde, et être bien classée pour le titre de la plus belle.

L'annonce de la sortie d'Anarchy Online, le 27 juin, a pris tous les joueurs de surprise. Aussi belle et pleine de promesses fut-elle, la bêta 3 ne laissait pas espérer, étant donné l'état d'achèvement du jeu, une sortie avant l'automne. Geste suicidaire d'un éditeur obligé de sortir quelque chose après cinq ans de développement ? La bêta 4, dont l'arrivée le premier juin a presque encore plus surpris, rassure quelque peu quant à l'avenir du plus prometteur des univers persistants en développement (Star Wars Galaxies étant bien sûr hors compétition). Après quelques jours sur la bêta 4, commençons par les mauvaises nouvelles (ou plutôt par la mauvaise nouvelle) : les serveurs sont toujours aussi instables. Les plantages et les ralentissements ont toujours lieu à des intervalles aussi réguliers et sont toujours aussi insupportables. Funcom tente de nous rassurer en nous affirmant que la chose est normale, puisque la bêta 4 tourne sur les mêmes serveurs que la bêta 3, et que ce sont des serveurs différents et plus puissants qui feront fonctionner la version commerciale. On croise les doigts, tout en se massant le joue pour se remettre de la grande cloaque que procure le lancement d'un nouveau personnage sur

la planète Rubi-Ka. La bêta 3 nous avait déjà fait découvrir un jeu d'une rare beauté, la bêta 4 est encore plus sublime. Si les villes ont subi un important lifting (plus au niveau pratique qu'esthétique, on y reviendra), ce sont les grandes étendues de nature qui, entièrement refaites, sont vraiment magnifiques. Forêts aux arbres plus fins et mieux dessinés, savanes, étangs... la planète est plus vivante que jamais. La faune a quelque peu changé aussi. En plus des animaux auxquels nous sommes habitués (Leets, Geckos, Rollerats, etc.)



■ SUPER I.A. Que fait un monstre qui veut traverser un canyon ? Il marche dans la lave et grille ! Intellectuel, non ?



■ **GRAVURE DE MODE** On peut toujours habiller son perso comme on le sent. Ici, nous essayons le caleçon à pois.

on peut aussi tomber désormais sur des agents ennemis (qui, en général, tirent à vue et font mal) ou sur d'autres créatures humaines, comme les jeunes femmes rousses à grosses poitrines nommées Daft Raiders (ils ont envie de se faire des copains, chez Funcom...).

#### Ordre et beauté

Autre nouveauté, les monstres se servent désormais de nanos qui peuvent faire très mal (comme cette créature, rencontrée dans un donjon, censée être de mon niveau et qui me tue avec 60 de dégâts en un seul sort). Surtout, avec cette bêta, on se rend un peu mieux compte de ce que sera le gameplay de la version finale du jeu. Les stands d'achat d'objets et de nanos ont été totalement transformés, regroupés à l'intérieur du même bâtiment, et différenciés par un symbole selon ce que l'on peut y trouver. Les développeurs veulent pousser la crédibilité de l'univers par des détails « quotidiens » très intéressants. Par exemple, on n'arrive pas dans cet univers avec une connaissance innée de la géographie locale : il faut acheter les cartes



■ **NOUVELLE COLÈRE** Les nouvelles créatures invoquées par le métaphysicien sont plus imaginatives que l'ancienne araignée géante.

**Un jeu de plus en plus beau, sur des serveurs toujours aussi instables.**

et les placer dans la case « knowledge » de l'interface. La sauvegarde du personnage est désormais un service payant (auprès d'une société d'assurance qui fait une copie instantanée de votre ADN pour vous reconstituer après décès) et des terminaux de banque ont été mis à la disposition des joueurs pour stocker des objets (il y a une limite de poids pour ce que l'on peut porter) sans avoir à rentrer chez soi. Il existe aussi désormais un lieu d'entraînement. C'est là que se matérialise le nouveau venu : maisons, quêtes simples et monstres de bas niveau, et il est impossible de le quitter avant d'avoir atteint le niveau 4. Les gardes peuvent désormais répondre à des questions et des aides de jeu flottent dans les airs. Bref, après s'être lassé de la bêta 3, on replonge à fond dans ce magnifique univers pour n'en sortir qu'avec peine pour écrire ces quelques lignes, avant de repartir sur Rubi-Ka. Avec délectation. ■

-Rémy Goevec



■ **AIDE DE JEU** Cliquez sur les gros points d'interrogation pour tout savoir sur l'objet à utiliser. Gentil, non ?

## FOCUS

■ ÉDITEUR  
Jocoto

■ DÉVELOPPEUR  
Xtreme Gaming

■ GENRE  
action 3D

■ NOMBRE DE JOUEURS  
PAR SERVEUR  
64

■ CONNEXION MINIMUM  
56k

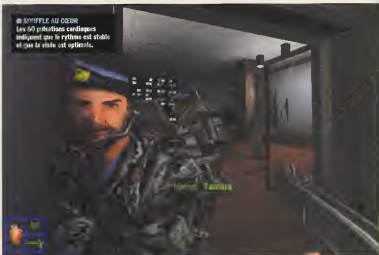
■ PRIX  
gratuit

## ADRESSE

WWW.  
strikeforce  
center.com

## JEUX

Tournament



# Mod du Mois

## Strike Force

On continue notre exploration des Mods à la Counter-Strike avec ce mois-ci, un vieux dinosaure qui revient de loin, j'ai nommé Strike Force, une modification de Tournament, qui vient de sortir dans sa toute nouvelle version 1.60.

**R**éférence en matière de simulation de terroristes-antiterroristes pour Tournament, Strike Force semble être le seul capable de faire de l'ombre à l'excellent Counter-Strike pour Half-Life... Enfin, cela dépend principalement de votre affinité car si le gameplay de ces deux Mods est assez proche, leur moteur 3D donne un rendu de l'action radicalement différent. C'est d'ailleurs un peu un paradoxe pour Strike Force, puisque malgré un réalisme plus accru que dans Counter-Strike, le squelette d'animation des personnages reste par contre bien inférieur. On a l'impression que les joueurs patinent sur place et se déplacent avec un manque évident de fluidité.

Côté décor, on voit un net contraste entre les textures des décors, assez pauvres, et celles des tenues des personnages, dont le niveau de détail est assez élevé. Mais comme je le disais, l'apport de Strike Force se fait surtout au niveau du gameplay où, grâce à des éléments collant à la réalité, le joueur a vraiment

la sensation de faire partie intégrante de l'action. Par exemple, les pulsions cardiaques sont prises en compte. Ce qui signifie que plus vous courez, plus vous mettez de temps à revenir à la normale. Et quand on sait que votre rythme cardiaque influence directement votre précision de tir, les rushes (attaques-suicides en courant et en tirant partout) que l'on trouve fréquemment dans Counter-Strike deviennent assez inutiles. D'autant plus qu'un viseur n'apparaît que lorsque vous mettez votre arme en joue (position statique), et encore, juste sous la forme d'un petit point laser.

## Finis le jeu du chat et de la souris

L'autre innovation qui accentue le niveau d'intérêt de jeu est le fait qu'une fois blessé, vous perdez du sang. Celui-ci tâche le sol et indique l'endroit par lequel vous vous êtes enfui. Ce qui devrait permettre à certains matchs où il ne reste que deux joueurs de ne pas se terminer en partie de chat et de la souris. Car comme vous l'avez deviné, la mort se passe exactement



■ COSTUME D'APPARAT Il existe plusieurs couleurs pour les tenues d'antiterroristes afin d'être bien reconnaissables.





■ **MARCHE OU CRÈVE.** Strike Force ne lésine pas sur le sang car, en plus d'être réaliste, il sert le gameplay.

comme dans Counter-Strike, à savoir que vous devez attendre la fin de la manche pour pouvoir rejouer. Enfin, ou moins, dans Strike Force, vous avez la possibilité d'entrer dans le peau de ceux qui continuent à jouer pour pouvoir admirer les réflexes de vos codjoueurs.

Concernant l'interface, l'inventaire est beaucoup plus agréable que dans Counter-Strike ou Tactical Ops, le choix se faisant grâce à des icônes. Pareil pour les armes, qui sont au nombre actuel de 24, et parmi lesquelles on retrouve les sempiternels MP5, M41, AK-47 ainsi que beaucoup d'autres mitraillettes, fusils d'assaut, à pompe et de sniper. On remarquera aussi deux petites choses : l'arsenal ne s'achète pas et le couteau est une arme à part entière du fait qu'elle provoque la mort instantanée lorsque sa lame entre au contact de la chair.



■ **TA-TA-TA !** Vous pouvez vous servir de certains éléments interactifs du jeu comme cette mitrailleuse par exemple... Oui c'est vrai, c'est assez classique.

**Votre rythme  
cardiaque  
influence  
directement  
votre  
précision  
de tir...**

Quant aux modes de jeu, vous pourrez varier vos objectifs en optant pour du Deathmatch, du Team Deathmatch ou bien en choisissant un style de jeu un peu plus tactique comme l'évasion ou le sauvetage d'otages. Au final, Strike Force vaut le détour si vous êtes fan de Tournement. Et pour vous éviter d'avoir à télécharger les 250 Mo (ouch !) requis, nous l'avons glissé dans notre DVD (trop important pour le CD) de ce mois-ci. Messieurs, bons frags ! ■

- Loïc Claveau



■ **COUDER !** Être sniper dans Tournement est toujours amusant grâce à la précision de son arme.

# 3D : collection été 2001

**Comparatif des cartes graphiques** | Cibler ses besoins.

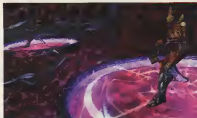
Choisir une carte vidéo pour son PC reste toujours une étape délicate. Malgré la disparition de 3dfx, l'offre est pléthorique. Il faut jongler entre son budget, le niveau de performances et les différentes technologies disponibles. Ce choix conditionne en grande partie le plaisir que vous prendrez à jouer. Voici donc ce qu'il faut savoir pour acheter la bonne carte graphique.

Dans le domaine des cartes 3D plus que dans tout autre, les jeux font la loi. Si pour le moment peu d'entre eux exploitent les technologies les plus récentes, l'arrivée sur le marché de Direct3D 8 et de la Xbox vont certainement faire évoluer les moteurs graphiques. Sur le plan de la technologie, c'est actuellement NVIDIA qui tient le haut du pavé avec son GeForce 3, en attendant la réaction d'ATI qui devrait annoncer cet été le successeur du Radeon. Les rares jeux qui bénéficient de moteurs 3D développés autour du GeForce 3 n'exploitent actuellement que des fonctions de bump mapping et de transformation géométrique qui sont aussi gérées par le Radeon et le GeForce 2. Les fonctions de vertex et de pixel shader du GeForce 3 et des processeurs à venir des autres fondeurs ne seront exploitées par des jeux que d'ici la fin de l'année.

## Le juste équilibre des forces

Pour bien choisir sa carte graphique, il faut commencer par réfléchir au PC qui va autour. C'est le juste équilibre entre la puissance du processeur, la taille de la mémoire vive et la taille du moniteur qui va vous servir à déterminer quelle carte 3D acheter. Aujourd'hui, pour jouer dans de bonnes conditions, il faut une image en 1024x768 pixels sur un moniteur

**Le choix d'une carte 3D est avant tout déterminé par les autres composants du PC.**



■ **JOLI** DroneZ bénéficie d'une réalisation graphique hors pair. De plus avec un patch pour le GeForce 3, cela devient encore plus beau.



■ **PLUS VRAI QUE...** Le démo Nature de 3D Mark 2001 ne fonctionne que sur GeForce 3 et offre un niveau de réalisme vraiment époustouflant.

17 pouces. La grande majorité des cartes graphiques est capable d'afficher de bonnes performances dans ces conditions, même sur des jeux très récents, dès lors que le processeur est cadencé à 500 MHz ou plus. Pour jouer à des résolutions supérieures, il faut avoir un processeur plus rapide (au moins 700 MHz) et un écran 19 pouces, le tout complété d'une carte graphique milieu / haut de gamme.

Ensuite, il ne faut surtout pas négliger la mémoire vive de son PC. Pour un jeu qui exploite des graphismes en 3Q, 128 Mo sont un minimum, 256 une puissance confortable. Par ailleurs, une carte graphique de dernière génération ne fera pas de miracles avec un processeur à 400 MHz. Donc, si vous souhaitez mettre à jour une machine, mieux vaut parfois changer le processeur, d'autant que les prix sont actuellement en chute libre, et faire un compromis sur la carte graphique, qui dans tous les cas ne doit pas coûter plus du quart du prix total de sa machine.

Enfin, il faut se demander quelle va être la durée de vie de la carte graphique que l'on souhaite acheter. Une carte GeForce 3 sera moins obsolète fin 2002 qu'une GeForce 2 MX. Tout dépend donc de votre objectif : investir tous les ans dans une carte graphique d'entrée / milieu de gamme ou investir tous les deux ans dans une carte graphique haut de gamme ? Sur ce point, le choix vous appartient. Cependant, seuls les aficionados de jeux d'action en très haute résolution ou les accros des LAN parties ont vraiment besoin d'une carte très puissante.



■ **UN REAL** Unreal. Les textures plus détaillées donnent plus de réalisme.

## INFOS

**Nom :**  
ATI Radeon SD RAM  
**Constructeur :**  
ATI  
**Caractéristiques techniques :**  
Processeur Radeon à 100 MHz, mémoire SD-RAM à 166 MHz  
**Prix :** env. 500 F  
**Note :** 14/20

## Les cartes graphiques d'entrée de gamme

Pour équiper un PC cadencé à moins de 700 MHz, on trouve des cartes 3D à moins de 1 000 francs qui conviennent parfaitement. Pour proposer des cartes à ce prix, les constructeurs allient une architecture récente associée à de la mémoire peu onéreuse du type SD-RAM ou DDR 64 bits. Il y a de vraies bonnes affaires dans cette catégorie de cartes loéales pour jouer à des résolutions de 800x600 ou 1024x768 en millions de couleurs avec des titres pas trop gourmands. Au-dessus, les performances s'écroulent à cause de la faible bande passante de la mémoire vidéo.

### ATI Radeon

L'entrée de gamme du constructeur canadien ATI est conçue autour du processeur graphique Radeon. On trouve ainsi, des cartes équipées du Radeon II et de 32 Mo de SD-RAM qui affichent des performances très intéressantes pour moins de 900 francs. D'autant qu'avant la sortie du GeForce 3, le Radeon était le processeur graphique le plus évolué sur le marché. Il supporte complètement les fonctions de Direct3D 7 et quelques unes de la version 8. Ses performances sont

honorables mais cependant inférieures à celles d'une GeForce 2 MX 400. Cependant ATI a d'autres atouts : les fonctions vidéos de ses cartes et les capacités de lecture MPEG 2 du processeur Radeon.

ATI propose aussi une autre carte d'entrée de gamme : la Radeon VE. Cependant nous ne la conseillons pas du tout pour jouer. Le processeur utilisé pour cette carte est amputé d'une de ses unités de rendu. Ses performances 3D sont du coup insuffisantes.

### STMicroelectronics, Hercules et le Kyro II

L'association prolifique entre STMicroelectronics et Hercules est au beau fixe. Après la sortie de la 3D Prophet 4500 équipée du processeur Kyro II, voici la 3D Prophet 4000XT équipée du Kyro 4000. Les Kyro sont des processeurs qui exploitent l'architecture PowerVR d'Imagination Technology. Ils affichent des performances très intéressantes à un prix défilant toute concurrence. La

Hercules 4000XT est équipée de 32 Mo de SD-RAM cadencée à 115 MHz, la même vitesse que le processeur graphique. Conçue à partir de l'architecture du Kyro II, elle offre un rapport performance / prix imbattable. Dans certains jeux, grâce au tile rendering qui lui permet de ne calculer que les polygones qui sont visibles, elle rivalise avec les cartes les plus onéreuses du marché. Pour environ 700 francs, la Hercules 3D Prophet 4000XT représente le meilleur choix pour tous ceux qui ne veulent pas investir plus. Pour les autres, mieux vaut mettre un peu plus et choisir une carte capable de gérer

le T&L comme une Radeon ou une GeForce 2 MX.

### Le GeForce 2 MX

NVIDIA équipe la plupart des cartes graphiques du marché et vient de renouveler l'intégralité de son entrée de gamme.

On y trouve des cartes équipées de processeurs MX 100, MX 200 et MX 400. Seul ce dernier doit être pris en compte, les performances des autres sont trop faibles. C'est dommage, car ils équiperont de nombreux PC de grands constructeurs pour la

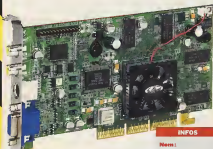
reentrée. Le MX 400 est le remplaçant du GeForce 2 MX. Il est cadencé à une fréquence de 200 MHz au lieu des 183 MHz de son prédécesseur. Chaque constructeur propose au moins une carte à base de GeForce 2 MX 400 dans son catalogue. Citons Elsa avec les Gladiac 511, MSI avec la gamme Starforce 826, Abit et sa Siluro T400, Asus et ses V7100 Pro ainsi que de nombreux autres constructeurs. Si l'on trouve des MX 400 équipée de 32 Mo de SD-RAM, la majorité d'entre elles intègre 64 Mo de SD-RAM 128 bits ou DDR 64 bits. La mémoire SD-RAM est la plus performante. Ces cartes constituent le meilleur rapport performance / prix pour un budget qui tourne autour de 1 000 francs. Équipées de mémoire de bonne qualité, elles peuvent « s'overclocker » très facilement (voir notre guide pratique dans ce numéro) pour obtenir des performances encore plus intéressantes.

## INFOS

**Nom :**  
3D Prophet 4000 XT  
**Constructeur :**  
Hercules  
**Caractéristiques techniques :**  
processeur Kyro 4000 à 115 MHz, mémoire SD-RAM à 115 MHz  
**Prix :** env. 100 F  
**Note :** 14/20

## INFOS

**Nom :**  
Cartes à base de GeForce 2 MX 400  
**Constructeur :**  
NVIDIA  
**Caractéristiques techniques :**  
processeur à 200 MHz, mémoire SD-RAM ou DDR 64 bits à 166 MHz  
**Prix :**  
de 1000 à 1 200 F env  
**Note :** 18/20



## Les cartes graphiques milieu de gamme

Les cartes graphiques dont le prix oscille entre 1000 et 2500 francs constituent la gamme la plus large du marché. Elles conviennent parfaitement aux joueurs qui possèdent un écran 19 pouces et plus sur un PC cadencé à plus de 700 MHz. Ici, on joue au moins en 1280x1024 et en millions de couleurs.

### ATI Radeon DDR

ATI commercialise dans cette gamme des cartes à base de processeur Radeon mais équipées cette fois-ci de 32 ou 64 Mo de mémoire DDR 128 bits qui permettent au processeur Radeon d'offrir toute sa puissance. ATI propose trois variantes pour ses cartes : une version OEM (sans boîte) de 32 Mo cadencée à 166 MHz (processeur et mémoire), une avec 64 Mo, et un modèle haut de gamme intitulée VIVO (pour Video In Video Out), dotée de 64 Mo de mémoire cadencée à 183 MHz. L'architecture du Radeon exploite les fonctions T&L (Charisma Engine) et les Pixel Shader non programmables (Pixel Tapestry) qui offrent de bonnes performances notamment en millions de couleurs. Les cartes à base de Radeon sont une bonne alternative à NVIDIA surtout si on prend en compte les autres fonctions propres au processeur d'ATI comme la décompression

#### INFOS

**Nom :** Radeon DDR  
**Constructeur :** ATI  
**Caractéristiques techniques :** processeur à 166 ou 183 MHz, mémoire DDR 128 bits à 166 ou 183 MHz, option vidéo in & out.  
**Prix :** de 1400 à 1800 F. net.  
**Note :** 18/20



#### ENVIRONNEMENT

On dispose aujourd'hui de scènes entièrement en 3D.

vidéo. Résultat, les cartes Radeon DDR offrent une excellente qualité d'affichage pour la lecture des DVD, et une sortie TV nettement supérieure à celle des cartes NVIDIA.

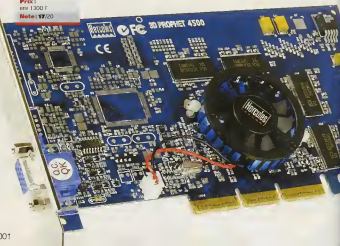
### Hercules 3D Prophet 4500 XT

La Hercules 3D Prophet 4500 a fait beaucoup de bruit lors de l'annonce de son lancement courant avril. Cette carte vendue à moins de 1300 francs offre dans certaines configurations des performances équivalentes à des cartes commercialisées à 1700 francs et plus. La technologie originale PowerVR développée par

Imagination Technologies permet de ne calculer que les points visibles par l'utilisateur. Sur certains moteurs de jeux qui n'exploitent pas de fonctions avancées, le processeur STMicroelectronics Kyro II de la 3D Prophet 4500 offre d'excellents résultats. La carte est parfaitement adaptée à la grande majorité des jeux du moment qui n'exploitent pas de fonctions de T&L ni de pixel/shader. La carte n'est donc pas en avance sur le plan technologique, elle est juste en phase avec le marché des jeux. Le Kyro II utilise la même architecture que le Kyro 4000, mais il tire ses performances supérieures d'une fréquence de fonctionnement cadencée à 175 MHz

#### INFOS

**Nom :** 3D Prophet 4500  
**Constructeur :** Hercules  
**Caractéristiques techniques :** processeur STMicroelectronics Kyro II à 175 MHz, mémoire SD RAM 128 bits à 175 MHz.  
**Prix :** env. 1300 F.  
**Note :** 19/20



# DON'T JUST LISTEN TO MUSIC, CREATE !\*



## GROOVE EJAY

R&B, Hip Hop, Funk & Soul



Inclus dans ce logiciel :

- 2 plateformes virtuelles pour scratcher sur tes "sons"
- boîte à rythmes / séquenceur 16 pistes / studio d'effets (égaliseur, filtre, reverb, echo...)
- 4 000 samples inédits (voix, brèves & boucles Groove)
- Spécial Freestyle: enregistre directement tes freestyles avec un micropho- ne sur tes "sons"



Compose tes "sons"  
Hip Hop, RnB, Funk et Soul.



Scratche en live avec  
les deux plateformes virtuelles.

**Groove**

## RAVE 3

Techno & House



Inclus dans ce logiciel :

- Séquenceur/synthétiseur performant
- Studio d'effets complet: égaliseur, time stretching, filtre...
- 4000 samples techno/trance/house
- Connexion internet directe
- Modèle de création de clips vidéo



Compose tes tracks  
techno & house sur 32 pistes !



4000 samples inédits  
& livres d'adret !

**funradio**

**Logiciels de création musicale simples et intuitifs**

**eJay**

www.ejay.fr  
la plate-forme musicale interactive  
"ne te contente pas d'écouter la musique, crée-la"

**mcm**

**FOCUS**



## INFOS

**Nom :**  
cartes à base de  
GeForce 2 Pro  
**Constructeur :**  
NVIDIA  
**Caractéristiques  
techniques :**  
processeur GeForce 2  
Pro à 250 MHz, mémoire  
DDR 128 bits à 200 MHz  
**Prix :**  
env. 1900 F  
**Note :** 18/20

grâce à laquelle il obtient des résultats presque équivalents à ceux d'une GeForce 2 GTS en millions de couleurs. Comparée à des cartes à base de GeForce 2 ou 3, elle n'affiche qu'un seul défaut : une durée de vie inférieure.

### La gamme NVIDIA GeForce 2

NVIDIA a incontestablement donné un coup de fouet au marché du jeu 3D. Les cartes à base de GeForce 2, sorties en avril 2000 font toujours référence, et leurs nombreuses déclinaisons occupent tous les segments du marché. Le GeForce 2 est à la base d'une architecture utilisée par des cartes qui restent parmi les plus puissantes. D'ailleurs le GeForce 3 se différencie de son prédécesseur non pas au niveau de la puissance de rendu, mais par de nouvelles fonctions.

Le GeForce 2 gère les effets de transform & lighting (T&L) et d'éclairage par pixel non programmables. Ces derniers risquent d'ailleurs de disparaître au profit des nouveaux shader de DirectX 8, avant même d'avoir été utilisés dans un jeu. Le milieu de gamme NVIDIA regroupe toutes les cartes basées sur ce processeur. Il y a d'abord les GeForce 2 GTS qui se déclinent en 32 et 64 Mo de mémoire DDR à 166 MHz pour un processeur cadencé à 200 MHz. Ces cartes tendent à disparaître au profit de la GeForce 2 Pro, dont le processeur affiche la même fréquence, avec une mémoire à 200 MHz. À la limite du haut de gamme on trouve la GeForce 2 Ultra, la carte la plus puissante de ce comparatif en

terme de vitesse de rendu. Son processeur fonctionne à 250 MHz et sa mémoire à 230 MHz.

Malheureusement pour les fanatiques de NVIDIA, certains constructeurs ne respectent pas à la lettre ces fréquences et les modifient soit à la hausse (tant mieux) mais le plus souvent à la baisse. Ainsi certaines cartes GeForce 2 Pro affichent une mémoire cadencée à 183 MHz au lieu de 200 MHz. Attention donc aux arnaques qui tendent à se généraliser. Lors de nos tests, le GeForce 2 a obtenu d'excellents résultats. Le GeForce 2 Ultra et sa bande passante mémoire énorme (mémoire DDR à 230 MHz) affiche une puissance de rendu parfois supérieure au GeForce 3 couplé à de la mémoire DDR à 200 MHz. Si vous optez pour de telles cartes, prenez les versions 64 Mo qui apportent un vrai gain de performances dans les hautes résolutions. Des dizaines de constructeurs proposent des cartes à base de GeForce 2. Parmi les plus connus notons la gamme des V7700

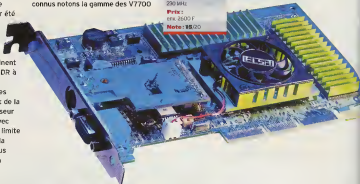


■ **COMPLEXE** La géométrie devient de plus en plus complexe et l'utilisation du T&L permet d'améliorer les performances.

## INFOS

**Nom :**  
cartes à base de GeForce  
2 Ultra  
**Constructeur :**  
NVIDIA  
**Caractéristiques  
techniques :**  
processeur GeForce 2  
Ultra à 250 MHz  
mémoire DDR 128 bits à  
230 MHz  
**Prix :**  
env. 2600 F  
**Note :** 18/20

d'Asus, 3D Prophet II d'Hercules et les Gladiac d'Elsa. Sur ce créneau, le GeForce 2 offre le meilleur rapport performances / prix. Sachez aussi que le GeForce 2 Pro peut généralement être « overclocké » aux fréquences d'un GeForce 2 Ultra.







**WATERWORLD** AquaKor exploite un moteur 3D qui utilise quelques fonctions avancées du GeForce 3.

## Les cartes graphiques haut de gamme

Sur le segment des cartes haut de gamme à plus de 3 000 francs, NVIDIA règne en maître depuis la sortie du processeur GeForce 3. C'est la carte à abattre, car pour le moment aucun constructeur n'est en mesure de concurrencer NVIDIA. Les cartes GeForce 3 sont le complément indispensable à Direct3D 8 et ses nouvelles fonctions. Vous l'aurez compris, la GeForce 3 est la carte des superlatifs : la plus rapide, la plus impressionnante visuellement et

surtout la plus chère. De plus, elle est tournée vers l'avenir tout en affichant les meilleures performances jamais vues sur n'importe quel jeu 3D. Il est donc impossible de la comparer avec des produits concurrents puisque qu'il n'en existe aucun ! Les prochaines cartes signées ATI (noms de code R200 et RV200) ne devraient être disponibles qu'à la rentrée 2001. Ses fonctions « TRUFORM »

devraient concurrencer le « nVintFX Engine » du GeForce 3. Quant au Kyro III doté d'un processeur géométrique, il ne faut pas l'attendre avant Noël 2001 !

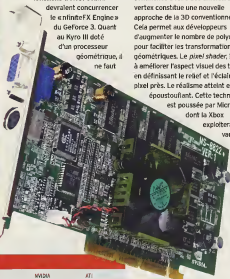
Ceux qui veulent une carte haut de gamme ont donc le choix : GeForce 3 ou GeForce 3, à condition d'avoir un PC à plus de 1 GHz pour en profiter pleinement.

## Une carte 3D programmable

La révolution induite par les technologies vertex et pixel shader commence à faire des émules. Le vertex constitue une nouvelle approche de la 3D conventionnelle. Cela permet aux développeurs d'augmenter le nombre de polygones pour faciliter les transformations géométriques. Le pixel shader, lui, sert à améliorer l'aspect visuel des textures en définissant le relief et l'éclairage au pixel près. Le réalisme atteint est époustouflant. Cette technologie est poussée par Microsoft, dont la Xbox exploitera une variante

## INFOS

**Nom :** cartes à base de processeur GeForce 3  
**Constructeur :** NVIDIA  
**Caractéristiques techniques :** processeur GeForce 3 à 200 MHz, mémoire DDR 64 Mo à 250 MHz  
**Prix :** env. 3 500 F  
**Note :** 98/100



## Les performances

	ATI Radeon VE	ATI Radeon 7500	Hercules 3D Prophet	NVIDIA GeForce 2 MX 200	NVIDIA GeForce 2	ATI Radeon 7500
Conditions de test	32 Mo DDR 64 bits	32 Mo SDRAM 64 bits	4000XT 32 Mo SDRAM	32 Mo DDR 64 bits	MX 400 64 Mo SDRAM à 100 MHz	64 Mo DDR à 100 MHz
3D MARK 2001						
1024x768x16 (Direct)	2170	2125	2301	1752	3053	3299
1600x1200x16 (Direct)	952	1435	1593	767	1528	2107
1024x768x32 (Indirect)	2085	2361	2257	292	2119	3267
1600x1200x32 (Indirect)	845	1031	1272	NA	901	799
QUAKE II						
1024x768x16 (m.s.)	41,3	67,5	70,6	41,5	86,6	87,4
1600x1200x16 (m.s.)	16,1	24,3	26,8	15,8	37,2	38,7
1024x768x32 (m.s.)	44,3	53,1	55,8	19,9	52,4	62,9
1600x1200x32 (m.s.)	14,7	20,2	22,3	4,8	74,8	35,6

	Hercules 3D Prophet	NVIDIA GeForce 2 S1S	NVIDIA GeForce 2	NVIDIA GeForce 2	NVIDIA GeForce 3
Conditions de test	4500 64 Mo SDRAM	64 Mo DDR 128 bits	Pro 64 Mo DDR 128 bits	Ultra 64 Mo DDR 128 bits	64 Mo DDR 128 bits
3D MARK 2001					
1024x768x16 (Direct)	2465	3695	4100	4933	5468
1600x1200x16 (Direct)	2017	2577	2804	3241	2987
1024x768x32 (Indirect)	2447	3165	3496	4103	3636
1600x1200x32 (Indirect)	1799	1589	1894	2592	3649
QUAKE II					
1024x768x16 (m.s.)	106,7	144,8	153,9	156,2	154,1
1600x1200x16 (m.s.)	45,3	66,4	75,3	91,2	88,1
1024x768x32 (m.s.)	84,3	90,7	101,2	122,1	145
1600x1200x32 (m.s.)	35	37,6	45,4	54,4	73,8

du processeur GeForce 3. Annoncée à presque 5 000 francs en février, la GeForce 3 est finalement sortie aux alentours de 3 500 francs. Certes, c'est cher, mais pour une machine complète aux environs de 15 000 francs, cela ne représente que 20 % de la valeur du PC, ce qui reste raisonnable. Pour ce prix, en table sur une configuration à 1 GHz équipée d'un écran 19 pouces. Au-dessous, il faudra attendre la sortie du processeur GeForce 3 MX à la rentrée prochaine. Parmi les constructeurs qui intègrent des puces GeForce 3 sur leurs cartes, on trouve Hercules avec la 3D Prophet III, Asus et la série des V8200, Elsa avec la Gladiac 920, Leadtek avec la WinFast GeForce 3 ou encore MSI et sa StarForce 822. D'autres arrivent en nombre. Comme pour les cartes à base de GeForce 2, c'est encore une fois la qualité de la mémoire, les options multimédia et le bundle qui font la différence. ■



# FAIR GAME

JEUX RÉSEAU INTERNET ★★★

**La plus grande salle réseau de Paris  
ouvre ses portes avec 100 PC !..**

*Equipés de CPU Athlon 1,3 Ghz, de GF3 et de 256 Mo de ram...  
... et d'une LS 1Mb*

*De 10F à 15F/heure, ouverte 7j/7*

**Tél : 01 43 73 65 27**

**Et prochainement : [www.fairgame.fr](http://www.fairgame.fr)**

*FAIRGAME organise en collaboration avec Blizzard et Sierra,  
partenaires des joueurs :*

## **THE "FAIRGAME CHALLENGE"**

*Inscription sur : [tournoi@fairgame.fr](mailto:tournoi@fairgame.fr)*

### DIABLO



### **Diablo 2**

1 vs 1

30.000 Frs de LOTS

**les 22 et 23 Septembre**



### **Counter-Strike**

4 vs 4

4 GeForce3 +

30.000 Frs de LOTS

**les 29 et 30 Septembre**



# Boostez votre carte 3D

**Voir mieux** | Les astuces pour optimiser vos réglages.

Les performances de votre carte 3D sont en chute libre ? L'affichage est corrompu, les jeux fonctionnent mal ? Pas de panique. Ce petit guide pratique va vous servir à optimiser vos réglages en utilisant des firmwares et sharewares appelés tweekers. Ils vous permettent d'accéder à tous les réglages possibles pour améliorer la vitesse ou la qualité visuelle de votre carte graphique.

Avec la montée en puissance des nouveaux moteurs graphiques, les cartes 3D peinent parfois à donner tout ce qu'elles ont dans le chip. D'autant plus que les constructeurs bident souvent légèrement les fréquences du processeur et de la mémoire pour assurer une meilleure stabilité à leur carte. Ainsi, en fonction de la version de votre processeur graphique et de la qualité de la mémoire présente sur votre carte (elle peut varier tout au long de la production), on peut « overclocker » les GPU (graphics processor unit) à l'instar de leurs cousins, les CPU. Il faut en plus savoir que les moteurs 3D n'exploitent pas toujours de façon optimale les capacités de chaque processeur. En fonction des logiciels, on peut ainsi optimiser ses réglages pour obtenir, soit une meilleure qualité visuelle, soit

une fluidité accrue. Mais attention, en aucun cas, ces réglages ne redonneront vie à une carte 3D poussiéreuse. C'est le raison pour laquelle nous allons nous concentrer sur les cartes à base de puces NVIDIA GeForce et ATI Radeon.

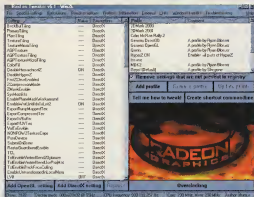
## Avant toute chose

Première étape avant d'opérer toute manipulation sur votre carte : vérifier que cette dernière est bien installée. Avec la prolifération des plates-formes AMD (pour notre plus grand bonheur de joueur) et l'arrivée du Pentium 4, il convient, en premier lieu, de contrôler que l'on dispose des bons drivers pour son chipset et son port AGP. Rappelons que le chipset désigne l'ensemble des composants qui gèrent tous les échanges de données au sein de votre PC. Si vous disposez d'une plate-forme AMD, les plus communs sont fabriqués par VIA (KX133, KT133, KT133A, KT266) et AMD (AMD 750 et AMD 760). Vous trouverez les drivers sur les sites VIA ([www.via.com.tw](http://www.via.com.tw)) et AMD ([www.amd.com](http://www.amd.com)). Si vous êtes équipé en Intel, c'est pratiquement la même chose : les drivers du chipset i815 (Pentium III) et i850 (Pentium 4) sont

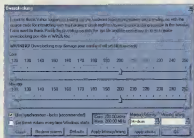
ATI RADEON : La carte 3D de chez ATI va bientôt fêter son premier anniversaire.

sur le site du premier fondeur mondial (<http://support.intel.com/support/chips/ets/driver.htm>). Ensuite, il faut encore s'assurer que vous disposez de drivers mis à jour pour votre carte graphique. Encore une fois, il faut aller chercher les versions les plus récentes sur les sites des constructeurs : ATI ([www.ati.com](http://www.ati.com)) et NVIDIA ([www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)). Toutefois, vous n'y trouverez que des pilotes officiels, contrairement aux sites comme Rage3D pour ATI ([www.rage3d.com](http://www.rage3d.com)) et NvNews pour NVIDIA ([www.nvnews.net](http://www.nvnews.net)), qui eux proposent un panel de versions plus large, souvent accompagné de comparatifs et de commentaires. N'oubliez pas que pour mettre à jour un pilote de carte graphique, il faut impérativement désinstaller le précédent en passant par l'icône « ajout / suppression de programmes » du panneau de

**Avant toute chose, installez la dernière version des pilotes de la carte 3D et du chipset.**



■ **ULTIMATE RAID ON TWEAKER** L'outil ultime pour les ATI Radeon. Pratiquement tout est paramétrable. Suivent les jeux certaines options agissent plus ou moins sur la fluidité.



■ **SIMPLE** L'overclocking pour une carte ATI Radeon équipée de mémoire DDR. Remarque la synchronisation entre les deux fréquences.

configuration. Enfin, l'installation de la dernière version de DirectX, le 8.0a, vous offrira la meilleure compatibilité avec tous les jeux récents.

### Les cartes ATI Radeon

Pour les cartes graphiques utilisant une puce Radeon, le meilleur utilitaire se nomme Raid On Tweaker 5.1. On peut le trouver sur le site Rage 3D ([www.rage3d.com](http://www.rage3d.com)). Il faut en premier lieu augmenter la fréquence de fonctionnement du processeur graphique et de la mémoire. C'est la raison pour laquelle on

trouve dans le menu « Special settings » un onglet intitulé « Overclocking ». En fonction de la carte qui équipe votre PC, les fréquences d'origine des puces Radeon vont de 166 MHz (version OEM) à 183 MHz (version boîte). On notera au passage que la fréquence de la mémoire des Radeon est la même que celle du processeur. Les versions à 166 MHz peuvent aisément monter à 183 MHz et celles à 183 MHz peuvent presque atteindre les 200 MHz, le tout sans modifier le système de refroidissement d'origine. En général, ce qui limite l'augmentation des performances, c'est la qualité de la RAM qui équipe la carte graphique. Pour déterminer la fréquence maximale de cette dernière,

commencez par augmenter la fréquence de la mémoire par intervalles de 5 MHz et utilisez un logiciel du type 3D Mark 2001 pour tester la stabilité de la machine. L'apparition de « neige » ou de textures corrompues à l'écran indique qu'on a atteint la fréquence maximale de la RAM. Descendez alors la fréquence de quelques MHz pour obtenir une stabilité maximale. Si votre écran se fige ou si votre machine reboote intempestivement, pas de panique. Au redémarrage, vous retrouverez automatiquement votre fréquence d'origine. L'augmentation de la fréquence de la mémoire graphique améliore la bande passante mémoire disponible et en général c'est de là que vient l'essentiel du gain de performances. Pour la fréquence du processeur, on utilise une technique similaire mais avec des intervalles plus faibles. Une fois « l'overclocking » ajusté, lancez plusieurs fois 3D Mark 2001 pour vérifier la stabilité de l'ensemble.

### Plus vite ou plus beau

Outre l'aspect « overclocking », Raid On Tweaker permet d'optimiser les fonctions 3D des jeux. Dans la fenêtre gauche du programme apparaît la liste des fonctions de la carte graphique et dans la fenêtre en haut à droite des préférences pour certains jeux. On y retrouve toutes les fonctions gérées au niveau du hardware par la carte, comme par exemple la possibilité d'activer ou de désactiver le HierarchicalZ. Il s'agit d'une fonction spécifique au Radeon, qui améliore la bande passante mémoire. On y trouve également d'autres fonctionnalités propres à DirectX et à OpenGL, notamment la gestion de la compression de texture et des extensions SSE ou 3DNow!

Par manque de place, il est impossible de détailler ici toutes les fonctions prises en charge par Raid On Tweaker. Le plus simple, pour un jeu qui ne figure pas dans la liste, c'est de commencer par choisir les modes génériques. On peut ensuite affiner les réglages petit à petit pour améliorer soit les performances de



■ **PRÉCIS** Les drivers de référence NVIDIA vous donnent toutes les informations sur votre carte.

**On ne compte plus les tweakers destinés aux cartes à base de processeurs graphiques GeForce.**

L'affichage soit l'aspect visuel du jeu. C'est le cas, par exemple du filtrage anisotrope. Il offre un meilleur rendu visuel si on effectue un zoom dans une image 3D au détriment d'une légère perte de performances. C'est intéressant lorsqu'on utilise une lunette de visée dans un quake-like. Pour les autres types de cartes ATI, on trouve des tweakers pour les puces Rage 128 sous la rubrique « Files » du site Rage 3D. Ils fonctionnent de la même manière qu'avec ceux dédiés au Radeon. On ne compte plus les tweakers destinés aux cartes à base de processeurs graphiques GeForce tant ils



■ **CRÉNELAGE** Le changement de type d'anti-aliasing se fait à la volée sous NVmax.



■ **VITE** NVmax demeure le meilleur tweaker pour les cartes à base de GeForce.



sont nombreux. Contrairement aux cartes ATI, les constructeurs de cartes GeForce proposent en général leur propre utilitaire « d'overclocking » avec leurs pilotes. Ces derniers se révèlent cependant plutôt limités. Le tweaker le plus performant se nomme Nvmax. Il propose de nombreux réglages tant pour « l'overclocking » qu'au niveau de la

**REFROIDIT**  
Les radiateurs de cette carte sont très efficaces.

gestion des paramètres avancés dans les modes Open GL et Direct3D. On le trouve sur le site [www.nvmax.com](http://www.nvmax.com). Pour les pilotes NVIDIA, au moment où vous lirez ces lignes, la version intitulée Detonators 4 devrait être disponible sur le site de NVIDIA. Elle offre des performances accrues et une meilleure stabilité. La dernière version non officielle disponible avant notre bouclage porte la mention 12.40.

Après avoir installé Nvmax, il faut aller directement vers « System » dans la rubrique « Dverclocking » pour régler la vitesse du core (processeur) et de la mémoire en utilisant la même méthode que pour les cartes ATI. En règle générale, c'est toujours

« l'overclocking » de la mémoire qui offre un gain de performance optimal. En moyenne, on peut augmenter la fréquence de la mémoire de 15 à 20 % sans risque de plantage. Ces valeurs sont bien sûr empiriques et à considérer comme une base pour vos réglages. Le gain de performance

obtenu sera d'environ 10%, surtout dans des résolutions supérieures ou 1024x768. Notez que dans l'onglet « System », on trouve aussi des paramètres spécifiques à la gestion du bus AGP sur les plates-formes AMD, qui se révèle parfois difficile à stabiliser. Cependant, il faut savoir que l'AGP 4X offre un gain de performances négligeable pour les applications par rapport au 2X. Les onglets « OpenGL » et « Direct3D » proposent tout un panel de réglages avancés destinés à affiner les performances et l'aspect visuel de vos jeux. On y retrouve la gestion de l'anti-aliasing, une fonction très gourmande en ressources vidéo, qui comme les effets d'escalier (surtout dans les faibles résolutions).

## Un peu plus loin...

Ceux qui souhaitent aller plus loin, trouveront également sur le site NVmax toutes les informations nécessaires à la mise à jour du Bios de leur carte graphique. Cela résout parfois des problèmes concernant la gestion du bus AGP ou encore permet de régler définitivement les fréquences « d'overclocking » directement au niveau de la carte. Enfin, cette mise à jour est souvent utilisée pour transformer la carte GeForce en Quadro (les versions professionnelles des GeForce). Attention toutefois, la mise à jour du Bios d'une carte graphique présente parfois un risque : elle peut l'endommager définitivement. C'est donc une opération réservée aux



**COMPATIBILITÉ** Dans Nvmax, vous pouvez régler la vitesse du bus AGP.

utilisateurs très avertis. On peut aussi utiliser un tweaker pour améliorer la sortie TV de sa carte graphique. Ceux qui se servent d'un PC pour regarder des DVD doivent absolument utiliser l'un de ces programmes. Pour les sorties TV à base de puce BookTree B68 et B69, il faut se servir de TVTools, quant aux puces Chromal elles ont besoin de TVCC. Pour connaître le type de sortie TV dont on dispose, il suffit d'afficher les propriétés graphiques de sa carte et de vérifier ce qui est indiqué sur la ligne « TV encoder ». L'utilisation de ce type de tweaker permet d'améliorer la qualité de l'affichage sur une télévision et notamment d'utiliser le mode « overscan » qui élimine les bandes noires. TVTools et TVCC peuvent être téléchargés sur le site [www.tvtool.de/index\\_e.htm](http://www.tvtool.de/index_e.htm).

Les autres cartes graphiques (leu 3dfx, Matrox, PowerVR, etc.) disposent également de leurs tweakers. Citons MTS Tweak Utils pour les cartes Matrox disponible sur le site Matrox Users ([www.matroxusers.com](http://www.matroxusers.com)). PowerStrip ([www.ebtech1.com/powerstrip.html](http://www.ebtech1.com/powerstrip.html)), supporte quant à lui, la majorité des autres cartes. ■



**PRATIQUE** L'utilitaire utile pour les sorties TV des cartes à base de NVIDIA.



**GÉNÉRIQUE** PowerStrip dispose de moins d'options mais il reste compatible avec toutes les cartes graphiques du marché.



## RASSEMBLEZ VOS TROUPES ET FAITES VALOIR LE DROIT DU SANG.

À l'heure du 4ème millénaire, engagez une guerre épique et la conquête de votre empire. Les champions de MechWarrior 4, nouvelle génération, mènent votre monde d'ici à un nouveau chapitre de révolte, de répression et de révolte à la fin du monde. MechWarrior 4 est le premier jeu de la série développé par les créateurs de l'univers BattleTech. Dans un univers à l'atmosphère aux graphismes saisissants, prenez le contrôle de formidables machines de guerre au service d'un but : vaincre et conquérir le monde. Vengeance sera totale !

# MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Début des hostilités : PC, PS2 • [www.micromega.com/france/jeux](http://www.micromega.com/france/jeux)



ESRB

Microsoft

MechWarrior 4 est un jeu de rôle de science-fiction. Il est basé sur le système de jeu de rôle de science-fiction BattleTech. MechWarrior 4 est un jeu de rôle de science-fiction. Il est basé sur le système de jeu de rôle de science-fiction BattleTech. MechWarrior 4 est un jeu de rôle de science-fiction. Il est basé sur le système de jeu de rôle de science-fiction BattleTech. MechWarrior 4 est un jeu de rôle de science-fiction. Il est basé sur le système de jeu de rôle de science-fiction BattleTech.

# Le PC du serial fragger

**Net-Up E-Pack Hardgamer** | Un PC pour jouer.

Voici LA machine de guerre destinée à tout joueur qui se respecte. Puissante, fournie avec de nombreux logiciels, elle a tout de la machine parfaite. Voyons de plus près ce qu'elle a dans le ventre.

## INFOS

### Nom :

E-Pack Hardgamer

### Constructeur :

Net Up /

PlayStation.com

### Caractéristiques techniques :

Athlon 12 GHz, 128 Mo de  
SD RAM, GeForce 2  
GTS 64 Mo + sortie TV,  
disque dur Master  
30 Go, lecteur de DVD  
ROM Pioneer 16x/40x,  
graveur Sony  
CDRW/D52x. Carte son  
Creative Labs Sound  
Blaster Live 1024,  
modem 56K, microphone  
19 joues, 10cm sans  
fil, enceintes 2x5W +  
câbles de base.

Prix : env. 13 000 F  
avec abonnement  
Internet par Net-Up

Dans le monde du PC, les performances et les caractéristiques des machines sont en constante évolution. Cette course à la puissance se justifie essentiellement par les exigences toujours plus grandes des jeux. On n'a pas besoin d'un processeur à 1 GHz pour pianoter sous Word. Cependant, cette tendance commence à s'inverser. Ces derniers temps, le hardware a pris de l'avance sur le software. La récente carte graphique GeForce 3 possède des fonctionnalités que les jeux d'aujourd'hui n'utilisent pas encore. Néanmoins les jeux récents nécessitent une forte puissance de calcul. Ainsi le couple processeur / carte graphique est l'élément essentiel pour déterminer si un PC est destiné à un public de joueurs ou non. Dans le PC Hardgamer, ce couple est plutôt détonnant. Le

processeur Athlon Thunderbird au cœur de cette machine est cadencé à 1,2 GHz. La mémoire cache a été intégrée au processeur ce qui lui permet de tourner à la même vitesse. La quantité totale de mémoire (niveau 1 plus niveau 2) s'élève à 384 Ko et la fréquence de bus externe est de 200 MHz. Globalement, le processeur d'AMD est plus performant que le Pentium III d'Intel. Même le nouveau Pentium 4 peine à obtenir de meilleurs résultats. La carte graphique est basée sur une puce NVIDIA GeForce 2 GTS. C'est un excellent compromis entre performances et prix. Inutile de souligner qu'une carte à base de GeForce 3 n'était pas du tout envisageable pour une configuration dans cette gamme de prix. De plus, les jeux exploitant le GeForce 3 se comptent sur le bout des doigts d'une main. La GeForce 2 GTS dispose de 64 Mo de mémoire DDR. Si vous souhaitez relier votre PC à une télévision, aucun problème, la carte graphique dispose également d'une sortie TV. La carte mère, élément très important du PC qui permet de lier tous les composants entre eux, est une Gigabyte GA-72X-1 architecturée autour du chipset KT133 de Via. Malheureusement, le port IDE est à la norme Ultra DMA 66 alors que le PC est équipé d'un disque dur Ultra DMA 100. L'architecture de la carte mère dispose de 5 ports PCI, 1 port AGP et 1 port AMR (Audio Modem Riser). Le tout est complété par 128 Mo de mémoire SD-RAM cadencée à 133 MHz ce qui est suffisant pour jouer dans de bonnes conditions.

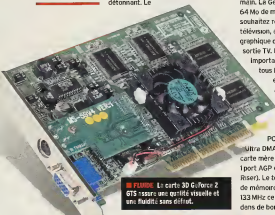
**VIBRATION** Le joystick retour de force de Microsoft constitue un réel plus pour cette machine destinée aux joueurs.

Pour le stockage, Net-Up a choisi un disque dur Maxtor DiamondMax de 30 Go. Il est à la norme Ultra DMA 100 et il dispose d'un buffer de 2 Mo. Le DiamondMax atteint une vitesse de rotation de 7 200 tours par minute, ce qui pour jouer est important, puisqu'une vitesse élevée diminue le temps d'accès au disque. Ce dernier affiche de très bons résultats avec un taux d'accès moyen de 9 ms.

Côté multimédia, le PC dispose d'un lecteur de DVD-ROM Pioneer DVD-16, qui lit les DVD en 16x et les CD en 40x. C'est l'un des meilleurs lecteurs du marché. Un graveur de CD-R et de CD-RW Sony est couplé à ce lecteur. Il affiche une vitesse de gravure de 12x pour les CD-R et de 10x pour les CD-RW. Enfin, il lit les CD en 32x. C'est un graveur fiable, qui bénéficie de très bonnes performances.

## Il y a de la place

Les fanatiques du jeu en Multijoueur n'ont pas été oubliés. En effet, le PC Net-Up possède une carte réseau Accion compatible avec les normes 10 et 100 Mbps. En plus de permettre le partage de fichiers, d'imprimantes et évidemment de jouer à tous les jeux disposant d'un mode Multijoueur, cette carte réseau permet aussi d'accéder à Internet en haut débit grâce à l'ADSL. Pour la communication et l'accès à Internet via une ligne analogique classique, le PC intègre un modem 56K connecté au slot AMR de la carte mère. Côté son, on trouve une Sound Blaster Live 1024 qui restitue l'univers sonore des jeux en 3D avec des effets d'environnement en temps réel. Ainsi dans la plupart des publications récentes, vous pourrez identifier la source d'un tic, s'il provient, de la droite ou de la gauche, de l'arrière



**FLUIDE** La carte 3D GeForce 2 GTS assure une qualité visuelle et une fluidité sans défaut.

## Les performances

	Net-Up Hardgamer	Pentium 4 1,5 GHz GeForce 2 GTS	Pentium III 1 GHz GeForce 2 GTS
Sandra 2000 - nombres entiers (indice)	3327	2798	2700
Sandra 2000 - virgule flottante (indice)	1634	1823	1340
Sandra 2000 - bande passante mémoire (Mo/s)	465	1466	1459
3D Mark 2001 (indice)	2890	3057	2790
Quake III HD - 1024 x 768 (im./s)	94	95	91
Combat Flight Sim 2 1024x768 (im./s)	57	69	52



**■ CLASSE** La tour Scaleo, d'origine Fujitsu-Siemens, est pourvue d'une cloque coolant.

ou de l'avant. Net-Up accompagne son PC d'une paire d'enceintes deux voies ultra plates de Fujitsu Siemens et d'un caisson de basse. Même si ces enceintes ont une esthétique très réussie, le son est trop aigu avec une sonorité métallique. Malgré le caisson de basses, l'ensemble manque de présence dans les médiums. Côté périphérique de pointage, on trouve une souris Wheelmouse sans fil de Fujitsu Siemens fonctionnant par ondes radio dans un rayon théorique de trois mètres. Cette souris est pourvue d'une molette de défilement et de trois boutons. Le clavier est un 105 touches classique. Ah! Pour un peu, on passait à côté de l'essentiel : on dispose aussi d'un petit écran de 5 cm de côté en plastique, qui clignote lorsqu'on reçoit un courrier électronique. Comment a-t-on pu vivre jusque là sans ce gadget extraordinaire ? Enfin, l'écran, le vrai, celui qui permet à la GeForce 2 GTS d'exprimer tout son potentiel est un 19 pouces Samsung. Il s'agit d'un Semtron 96P dont la résolution maximale atteint le 1600 x 1200 à 76Hz, ce qui constitue un très bon résultat. Bien que légèrement bombée, l'image est d'une netteté irréprochable, les couleurs sont chaudes et le contraste élevé, ce qui est particulièrement important pour les jeux. Le E-Pack Hardgamer étant comme son nom l'indique une machine

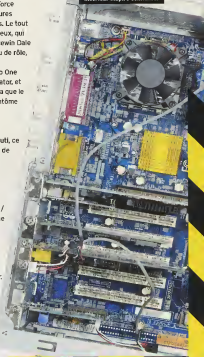
**Ce PC bénéficie de composants de qualité qui lui permettent d'obtenir des performances optimales.**

pour jouer, Net-Up vous fournit également un joystick à retour de force Microsoft Sidewinder Force Feedback 2, l'une des meilleures manettes de jeux disponibles. Le tout s'accompagne d'un pack de jeux, qui regroupe des best-sellers : Kewin Dale et Baldur's Gate II pour le jeu de rôle, Star Wars Racer et Midtown Madness 2 pour la course, No One Lives Forever, Alien VS Predator, et Sacrifice pour l'action. Il n'y a que le jeu Star Wars : la Menace fantôme qui soit un cran en dessous.

#### Et autour !

Techniquement très abouti, ce PC bénéficie de composants de qualité qui lui permettent d'obtenir des performances optimales. Disponible à 13 000 francs avec un accès Internet, le rapport performances / équipement / prix est très satisfaisant. Il ne reste plus qu'à revendre les enceintes au marché aux puces et à investir dans un kit 4.1. Pour plus de renseignements, allez sur le site de Net-Up, [www.netup.fr](http://www.netup.fr). Comme la machine est également fournie avec un abonnement à Gen4 et qu'on est donc un peu impliqué, on ne mettra pas de note ! ■

**■ RANGE** Simple est efficace, le rangement intérieur inspire confiance.





# La course continue !

## Processeur Intel Pentium 4 1,7 GHz | Et les fréquences s'envolent.

À peine six mois après sa sortie, le Pentium 4 atteint le 1,7 GHz et bénéficie d'une forte baisse de prix. Voyons si le fer de lance d'Intel tient ses promesses en termes de performances.

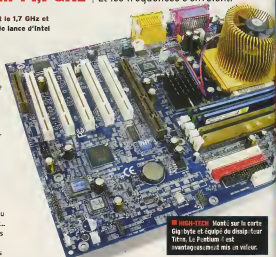
### INFOS

**Nom :** Pentium 4 1,7 GHz  
**Constructeur :** Intel  
**Caractéristiques techniques :** Socket 432 FSB 400 MHz, cache de niveau 2 de 256 Ko, instructions supplémentaires SSE2  
**Prix :** env. 3 500 F  
**Note :** 14/20

Avec le Pentium 4, Intel a complètement repensé l'architecture de ses processeurs. Outre le fait de passer à une nouvelle génération de puces, il fallait surtout trouver une architecture capable de d'aller bien au-delà du Giga-hertz, rapidement et sans surchauffe. En effet, le Pentium III a du mal à tolérer les hautes fréquences. Certains se souviennent sans doute des gros problèmes du PIII à 1,13 GHz. Cette nouvelle architecture nommée

NetBurst atteint sans problème ses objectifs et encaisse des fréquences allant du 1,3 GHz jusqu'à 1,7 GHz, pour le moment...

Les caractéristiques du Pentium 4 sont légèrement différentes par rapport aux Pentium III et autres Athlon. En effet, Intel a voulu innover dans tous les domaines en créant cette nouvelle architecture. C'est tout d'abord au niveau du calcul de la virgule flottante que les performances ont été améliorées. Quand on sait que la virgule flottante est impliquée dans les opérations utilisées par les moteurs 3D, on devine vite son importance. Pour les nombres entiers, surtout utilisés par l'intelligence artificielle, la vitesse de calcul a été nettement augmentée. Dans les faits, cette unité de calcul tourne à deux fois la vitesse du processeur. Dans le cas du Pentium 4 à 1,7 GHz, elle est cadencée à 3,4 GHz ! En plus des caractéristiques internes au processeur, sa vitesse de communication avec les autres composants a



**HIGH-TECH** Monté sur le carte Gigabyte et équipé du dissipateur TITAN, le Pentium 4 est avant tout une valeur.

également été améliorée. La fréquence de bus du Pentium III, est de 333 MHz. Avec l'Athlon, AMD a atteint 266 MHz. Le Pentium 4 monte à 400 MHz (4x 100 MHz). Il permet de communiquer à haute vitesse avec la mémoire. Enfin, le Pentium 4 inaugure la deuxième version du jeu d'instructions SSE. Ce qui représente quelques 144 nouvelles instructions qui ont pour but d'améliorer les calculs arithmétiques. Cela permet ainsi d'accroître les performances multimédia du processeur et notamment d'élever la vitesse de compression des codecs vidéos, comme le MPEG2.

### Encore un peu plus vite

Les résultats sont conformes aux attentes avec environ 2% d'augmentation dans 3DMark 2001 par rapport à un Pentium 4 1,5 GHz. Cela représente un gain de 10% par rapport

aux performances d'un Athlon 1,33 GHz. Avec un jeu OpenGL (Quake III) le bénéfice est encore plus faible. Les performances sont à peine supérieures de 2 à 3%. Sur un jeu Direct 3D (Combat Flight Simulator 2), on arrive à une meilleure plus value, avec un max/min de 5% de gain par rapport à l'Athlon 1,33 GHz.

En atteignant le 1,7 GHz, Intel possède le processeur le plus puissant du marché en terme de fréquence. En revanche, même s'il affiche d'excellentes performances, il n'a rien de révolutionnaire, notamment parce que les fonctions du Pentium 4 sont encore sous-exploitées. De plus, malgré la chute du prix des processeurs, la mémoire qui lui est associée (RAMBUS) reste beaucoup trop chère. Le bon côté des choses, c'est que la baisse de prix des processeurs Intel fait effet de boule de neige auprès des autres vendeurs. Si vous voulez passer au Pentium 4, le 1,4 GHz est le bon choix à faire. Il est vendu autour de 2 000 francs, alors que le 1,7 GHz coûte encore environ 3 700 francs. Enfin, de nouveaux chipsets pour Pentium 4, capables de gérer les mémoires SD-RAM et DDR vont bientôt arriver sur le marché, ce qui va certainement accentuer la baisse des prix. ■

### Les performances

Processeur	Athlon 1,333 GHz VIA KT133A	Pentium 4 1,5 GHz Intel i850	Pentium 4 1,7 GHz Intel i850
Sandra 2001 - nombres entiers (md/sec)	3669	2798	3202
Sandra 2001 - virgule flottante (md/sec)	1792	1823	2089
Sandra 2001 - bande passante mémoire (Mo/s)	389	1450	1456
3D Mark 2001 (md/sec)	2906	3057	3102
Quake III avec son HQ 1024 x 768 (Hz/s)	94,6	94,9	96,1
Combat Flight Sim 1024 x 768 (Hz/s)	68,8	69	71,6



**À MON ÉPOQUE  
ON NE CHOUCHOUTAIT  
PAS TANT LES GAMERS**



# À fond les manettes !

**E3 Hardware** | Joysticks, pads et volants.

Comme tous les ans, l'E3 est l'occasion pour chaque constructeur de présenter sa nouvelle gamme de périphériques pour la rentrée et Noël. Thrustmaster et Saitek n'ont pas déroge à la règle, alors que Microsoft et Logitech annoncent peu de nouveautés.



**MICROSOFT**  
WIRELESS OPTICAL



**SAITEK TOUCH**  
FORCE OPTICAL



**THRUSTMASTER**  
FOX 2 PRO SHOCK

## THRUSTMASTER

Thrustmaster, constructeur breton comme son nom ne l'indique pas, va faire des pilotes heureux ! Leur nouveau système de contrôle de vol complet ne dépareillerait pas dans le cockpit d'un chasseur de l'U.S. Air Force. Son design s'inspire d'ailleurs fortement de la manette Flie qui a fait la renommée de Thrustmaster avant son rachat par Guillemot. L'ensemble coûtera très cher, certes, mais le joystick et la manette multifonctions pèsent plus de dix kilos. Les apprentis Top Gun en auront donc pour leur argent. Côté grand public, le volant à succès Modena 360 Pro, que nous avons déjà chaudement recommandé, va être équipé d'un système à retour de force de dernière génération. La gamme des joysticks prend des couleurs et arbore maintenant un mélange de noir et d'orange qui donne un look beaucoup plus sérieux à l'ensemble que l'argent tape à l'œil des séries précédentes. Le

**Cette année, on n'ivente pas mais on peaufine !**



**SAITEK X45**

clapet ridicule du bouton 2 disparaît aussi dans la foule et nous ne le regretterons pas. Fort de ce nouvel habillage, l'Afterburner haut de gamme constitué de deux éléments : joystick et manette de gaz, va également être doté du retour de force et prend l'appellation sans surprise, d'Afterburner Force Feedback. Enfin, Thrustmaster s'est aussi senti obligé de commercialiser un joystick à vibration : le Fox 2 Pro Shock. Nous verrons ce qu'il peut faire face à un Force Feedback de Microsoft.

## SAITEK

Saitek a décidé de profiter de l'E3 pour frapper un grand coup. Le constructeur

américain renouvelle l'intégralité de sa gamme. Cette dernière s'enrichit enfin d'un volant à retour de force accompagné d'un pédalier au design très futuriste : le R440. Le mécanisme des pédales fonctionne du haut vers le bas, comme dans une vraie voiture. Le volant sortira aussi sous l'appellation R220, sans retour de force. Saitek va également sortir un joystick à retour de force : le Cyborg 3D Force Stick. Son design est sympa et les effets semblent conséquents. Les fans de simulateurs de vol sont

encore être aux anges car le nouveau système de contrôle X45 doté d'un joystick et d'une manette multifonction très bien fins, offre toutes les commandes imaginables et se configure automatiquement pour chaque jeu. Saitek se lance également sur le marché de la souris optique en proposant directement une gamme complète. La Touch Force Optical est le modèle haut de gamme. Développé autour du système de vibration d'Immersion, c'est plus un gadget qu'autre chose, bien que l'idée de pouvoir ressentir le relief dans un jeu de stratégie pourrait être un atout. Le premier gros jeu à véritablement exploiter cette technologie n'est autre que l'incontournable Black & White. Reste à voir s'il fera des émules.

## ET LES AUTRES...

Logitech ne présentait guère qu'un pad doté d'un mini joystick, le Wingman Action pad, ainsi qu'un joystick d'entrée de gamme : le Wingman Attack 2. Sa seule originalité se résume à une prise USB. Microsoft n'annonce aucune nouveauté dans sa gamme de manettes qu'elle a déjà renouvelée en fin d'année dernière. La firme de Redmond prévoit juste la sortie de la Souris Wireless Optical, qui comme son nom l'indique se passe de boule comme de fil et qui bénéficiera de la nouvelle technologie 6000 dpi. ■



**SAITEK R440**



**THRUSTMASTER**  
AFTERBURNER  
FORCE FEEDBACK

**Commandez  
les anciens  
numéros de**



« 17. FRANCESCA ANDERSON JOUE LE JEU  
EN CADREAU,  
1 GRAND JEU COMPLET :  
FALL OUT  
VAINQUEUR DES 4 D'OR 1998  
LES SOLICES DE STARBLASTER,  
TIME MACHINE ET DARK PROJECT »

DIABLO 1 21 PAGES DE TEST PLUS  
UN GUIDE STRATÉGIQUE COMPLET  
EN CADEAU.  
1 GRAND JEU COMPLET  
FOOTBALL MANAGER 99  
UN DOSSIER SUR LE WAP ET  
UNE ENQUÊTE APPROFONDIE  
SUR L'ART ET LA MANIÈRE DE  
GAGNER DES SOUS EN SURFANT

1 GRAND JEU COMPLET  
3 000 ULTRA PINGBALL CREEP  
UN DOSSIER SUR LE BUSINESS  
JEU VIDÉO.  
EXCLUSIF ! LES DÉMONS DE  
METAL F.A.K.K. 2

HITMAN™ TLEUR-NE  
EN CROIX  
1 GRAND JEU COMPLET :  
TUTOR 2 SEEDS OF RAL, GUNGE AL  
PAYS DES DIMS  
1 CD-R MATION OFFERT  
DOSSIER LES MALADEURS MP3  
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE  
HITMAN™ HOMEWORLD CATASTROPH

SACRIFICE, STRATÉGIE ET GÉNÉRALITÉ EN GÉNÉRAL.  
1 GRAND JEU COMPLET -  
HONDA CASTROL SUPERMILE  
WORLD CHAMPIONS  
DOSSIER LES PREMIERS  
JEUX VIDÉO OLYMPIQUES -  
24 PAGES DE SPECIAL HARDWARE  
EXCLUSIF ! LES GÉNÉS DE  
CULTURES, METAL GEAR SOLID ETC.



AMERICAN MOGIFTS  
ALICE AU PAYS DES HORREURS  
EN CADEAU  
1 JEU COMPLET  
MÉDIATION  
LES DÉMONS EXCLUSIVISME DE  
AMERICAN MIE GEE S ALICE  
COLLIN MIC RAE RALLY 2 D  
DAROU

BLACK & WHITE  
LE TEST ÉVÉNEMENT  
DU JEU DE PETER MOLYNEUX  
EN GROSSEUR  
LA DEMO JOUABLE  
DE CORSAIRS  
LA VOIE DE D'EN HAUT

DESPERADO  
COMMANDO EN  
PL EN FAR WEST !  
EN CADEAU  
LES DEMOS JOUABLES  
DE HOSTILE WATERS, EVIL ISLANDS,  
JEWELL & HYDE, DEEP SPACE 9  
THE FALLEN

**SINTOMA**  
THEME PARK  
DAVIS L'ESPACE  
EN CADEAU  
2 CD DE DEMOS  
EXCLUSIF !  
LA DEMO DE SUBMOVET

ALONG IN THE DARK 4  
LE CAUCHEMAR CONTINUE !  
LE NOUVEAU DES BITMAP BROTHERS  
Avec 2 STEEL SOLDIERS  
LES DREDS DE Z2 ET I-NAAR 2 ET  
TOUJOURS LES PAGES DOSSIER,  
HARDWARE, ETC.

GEN4 PC CD-ROM

BP 1121 - 31036 Toulouse codex 1

Tel. : 0 825 15 00 22 (0-98 €/min) - Fax. : 05 61 43 49 66

Name: \_\_\_\_\_

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Computec Média France

[illegible]

expire fin :                 

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Différences	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	TOTAL
		==	F
		==	F
		==	F
		==	F
		==	F
Inclure 10 F de frais de port par envoi		==	F
Total mandats mandats TTC			F

## MSI K7T Turbo LE

MSI sort une version spéciale de la K7T Turbo pour processeurs AMD. Cette carte mère est équipée du chipset KT133A et accepte les processeurs à bus 200 et 266 MHz. Pour cette version limitée, la carte est dotée d'une couleur rouge, d'un packaging ultra beau et de plein d'accessoires. MSI a pensé aux « overclockers » et a orienté son BIOS et sa carte dans ce sens. Elle dispose aussi d'un large espace autour du Socket pour les gros dissipateurs.

**17** Son prix de 1 300 francs  
**20** n'est pas excessif. ■



■ **PLACE** MSI a laissé beaucoup de place autour du Socket afin d'accepter les plus gros couples radiateur / ventilateur.

## Philips Acoustic Edge

Philips fait son come-back dans le monde de la carte son. L'Acoustic Edge décode le Dolby Digital 5.1 et gère le son 3D dans les jeux. Elle est compatible avec toutes les normes en vigueur. Les connexions sont nombreuses et la qualité de restitution est excellente. L'offre logicielle pléthorique contiendra autant le musicien que le joueur. Le

**14** prix de 1 400 francs est tout  
**20** de même un peu élevé. ■



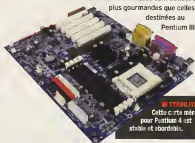
■ **COMPLÈTE** Philips propose une carte son chère mais complète et de qualité.

# La carte bleue à puces

Carte mère Gigabyte GA-8TX | Stable et compatible.

### INFOS

**Nom :** GA-8TX  
**Constructeur :** Gigabyte  
**Caractéristiques techniques :** chipset Intel 850 pour processeur Pentium 4, 5 slots PCI 3 AGP, UDMA 100, son intégré  
**Prix :** env. 1 700 F  
**Note :** 16/20



■ **STABILITÉ** Cette carte mère pour Pentium 4 est stable et abordable.

Cela fait maintenant plus de six mois que le Pentium 4 est sorti et le seul chipset disponible est toujours le i850 de Intel. C'est logiquement au tour de Gigabyte de proposer une carte mère conçue à partir de cette base. Elle affiche une jolie couleur bleue et semble bien finie. Le Pentium 4 réclame quelques adaptations, notamment en ce qui concerne l'alimentation de la carte. Les nouvelles cartes mères sont beaucoup plus gourmandes que celles destinées au Pentium III.

On y trouve donc un connecteur supplémentaire de 4 broches fournissant du 12 volts. Ensuite, la présence d'un radiateur plus gros nécessite quatre trous en plus, ce qui implique également un changement de boîtier. Asus et MSI ont trouvé une parade à ces contraintes en incluant dans le package une plaque adaptatrice qui se glisse entre la carte mère et le boîtier. Gigabyte va plus loin en montant le support du radiateur directement sur la carte. La GA-8TX se place naturellement sur son emplacement sans accessoire supplémentaire. Lors des tests, cette carte mère s'est révélée très stable et a obtenu de très bons résultats. Les différents connecteurs d'alimentation sont toutefois un peu trop éloignés les uns des autres. On se retrouve vite avec des câbles un peu partout dans le PC. Commercialisée à environ 1 700 francs, la GA-8TX reste un bon choix pour faire évoluer son PC vers le Pentium 4. ■

# Graveur tout-terrain

Graveur Philips PCRW1208 | CD-R bon marché acceptés.

### INFOS

**Nom :** PCRW1208  
**Constructeur :** Philips  
**Caractéristiques techniques :** graveur de CD-R 12x, CD-RW 8x, lecteur de CD 32x, interface IDE, mémoire cache 4 Mo, système TBW, RAW mode  
**Prix :** env. 1 500 F  
**Note :** 17/20

Le tout nouveau graveur de Philips, le PCRW1208, n'affiche qu'une vitesse de 12x. Cependant, le constructeur hollandais se distingue des ses concurrents par une nouvelle technologie orientée vers la qualité de gravure. Depuis la baisse du prix des médias, diverses qualités de CD-R sont apparues sur le marché. Ainsi certaines gravures échouent à cause de la qualité du support. C'est pourquoi Philips a développé un système appelé TBW (Thermo Balanced Writing). Cette technologie permet de varier l'intensité du laser, ainsi que la vitesse de rotation du CD afin de diminuer la

température à la surface du média. Après quelques tests sur différents supports vierges, il semble que le système TBW fonctionne bien, avec 100% de réussite ! Côté lecture, le PCRW1208 affiche une vitesse moyenne de lecture de 28x, avec une pointe à 37x. Le temps d'accès moyen est de 93 ms. Les pistes audio sont extraites en 12x. L'écriture d'un CD-R prend 6 minutes 29. Les CD-RW sont eux gravés en 9 minutes 34. Le PCRW1208 obtient donc de très bons résultats. Avec un prix inférieur à 1 500 francs, il bénéficie d'un excellent rapport qualité-prix. ■

■ **100 %** Avec son nouveau système TBW, le PCRW1208 réussira même à graver des CD-R de qualité médiocre.



# 13<sup>ème</sup> RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

vous êtes libre le 13 ?

**vous êtes libre le 13 ?**

[www.13emerue.fr](http://www.13emerue.fr)

13<sup>ème</sup> RUE la chaîne action et suspense applique toujours la même méthode : elle enlève ses victimes mais, une sélection de programmes mortels : Policier, Science Fiction, Fantastique, Horreur... puis elle augmente leur rythme cardiaque (oui !) les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime. **13<sup>ème</sup> RUE, la télé qui fait peur à voir.**

**SUR LE CÂBLE ET SUR  
CANALSATELLITE  
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE**



# Le jeu sans fin ?

**Black & White** | Venez à bout de ce jeu monstrueux !

Ô surprise, le jeu événement de Peter Molyneux, qui devait contenir 400 quêtes et posséder une durée de vie illimitée, peut se finir en une trentaine d'heures, si l'on sait comment s'y prendre. Ami, lis ce qui suit, nous te montrons le chemin.

## CONSEILS GÉNÉRAUX

Comme dirait Michel Chevalot, « quelques chiffres ». Dans *Black & White*, trois minutes équivalent à une année. Les enfants, qui naissent âgés d'un an, ne peuvent pas être assignés à une tâche précise avant l'âge de 16 ans. Une fois morts, les villageois se

transforment en squelette. Si vous ne possédez pas de cimetières, leur mort attristera les autres villageois. Autant créer un cimetière au plus vite. Cependant, vous pouvez toujours utiliser leur dépouille pour le sacrifier près de votre temple.

Côté santé, les villageois commencent à marcher difficilement lorsque leur santé est en dessous des 30 %, et rampent en dessous des 10 %. Un des plus gros enjeux du jeu (z'avez vu la répétition, là ?) est d'arriver à équilibrer les villages. Il faut savoir que les villageois ne sont jamais contents. N'espérez donc pas voir votre entrepôt vide de tout drapeau pendant bien longtemps. Le désir primordial est clairement celui de la nourriture. Si vos villageois en manquent, ils travailleront avec moins d'ardeur, moins vite, et risquent même de mourir plus jeune. En fait, le défi est vraiment d'arriver à équilibrer la nourriture disponible et la natalité. Un conseil : ne faites pas trop d'hommes éleveurs. Ceux-ci, insatiables, se reproduisent sans arrêt, et ont tendance à faire augmenter la natalité trop rapidement, ce qui devient difficile à contrôler. Faites plutôt trois fermes éleveuses : la natalité augmentera plus lentement mais également de façon stable. Côté nourriture, n'oubliez jamais de faire un maximum de pêcheurs, et, si possible, d'installer des mini-vortex entre l'entrepôt et les plages de façon à minimiser le trajet de ceux-ci. Ne mettez pas plus de quatre villageois au travail par champ, cela ne servirait pas à grand-chose. Faites plutôt bon usage du bois alentour



**■ QUEL PETIT MONSTRE** Certains sorts diabolisent votre créature, vous éloignent définitivement du droit chemin.



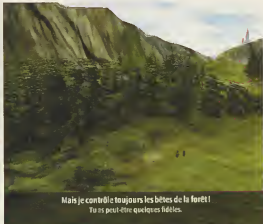
■ **TOUT LE MONDE DORT** À part les adorateurs, tout le monde dort la nuit, dans Black & White. Éveillant, non ?

pour créer de nouveaux champs (quatre échafaudages combinés), qui serviront à nourrir la populace. En moyenne, un champ nourrit correctement dix personnes, ce qui est assez peu. N'hésitez pas à inciter votre créature à remplir généreusement l'entrepôt de nourriture et l'atelier de bois. Le plupart des îles du jeu manquent cruellement de bois. Celui-ci est réellement précieux. Il est impératif que votre créature maîtrise le miracle de bois, mais aussi celui de la forêt. Ce sort impressionne d'ailleurs beaucoup les villages en manque de bois. N'oubliez pas d'apprendre à votre créature à pratiquer l'arrosage des forêts qu'elle vient de créer, de façon à augmenter la quantité de bois produite par chaque arbre.

Dès que vous créez un centre de village, créez immédiatement des maisons pour vos futurs habitants. Combinez deux échafaudages et vous pourrez loger un maximum de personnes. Rien de pire que des villageois qui dorment dehors pour faire baisser la population. D'ailleurs, plus il y aura de places libres dans les maisons, plus les habitants auront envie de procréer. Dès que votre village devient important, les habitants vous réclameront des « bâtiments communautaires ». Il s'agit en fait principalement des cimetières et des crèches. Enfin, dernier point, mais pas des moins importants : si vous choisissez d'être un bon dieu, n'oubliez surtout pas de nourrir régulièrement vos adeptes. En effet, si vos adeptes meurent à force de vous vénérer, ça, comme se plaît à le répéter votre conscience, vous serez perçu comme un méchant dieu, même si vous passez votre temps à chouchouter



■ **OUÉ !** Si votre créature perche du côté du bon, elle aura tendance à vouloir sympathiser avec les villageois et à danser en public.



Mais je contrôle toujours les bêtes de la forêt !  
Tu n'es peut-être quelques fidèles.

■ **SECOND VILLAGE CONDUIS** Après chaque conversion de village, le dieu ennemi tente de se venger. Pour détruire les coups, ralentissez le temps.

#### CHEAT CODES

##### Economic War

Beauty : Les autres pays deviennent amicaux

##### Redemption

Votre pays devient plus fort

##### Tribes 2

Attention, seul l'hôte de la partie peut utiliser ce cheat qui charge toutes les armes au maximum. Pendant la partie, appuyez sur « » pour faire apparaître le menu de débogage, puis tapez « \$testcheats=1 » ; Ouvrez le débogage et tapez « giveall() » ; toutes les armes auront les manibons à 999

##### Operation Flashpoint (Démo) : invincibilité

Au début de la mission, allez jusqu'à l'hélicoptère. Attendez quelques secondes et sautez de l'appareil avant que les soldats ne commencent à crier, vous serez invincible jusqu'à ce que vous parveniez à la zone cible pour finir le niveau.

tout le monde. En les nourrissant et en les guérissant quand ils sont fatigués (lorsqu'ils lèvent le petit drapeau représentant un bonhomme en train de bailler), vous arriverez à conserver vos fidèles en pleine forme et à lancer vos sorts plus facilement. Pensez également à ne pas faire plus de 15 % de fidèles en adorateurs. Ils deviendraient réellement affamés et difficiles à gérer le cas échéant. Sachez que vous pouvez considérer votre village comme « équilibré » lorsque les habitants ne demandent que des enfants et de l'expansion, sans dépasser les 30-40 %.

Enfin, pour finir, une astuce pas super régle mais qui facilite bien les choses : faire tourner le PC la nuit. Soit, ça fait un peu Geek absolu, mais c'est bien pratique. Équilibrez vos villages au maximum (vérifiez surtout que la natalité est bien supérieure à la mortalité) et laissez votre créature gambader librement. Elle grandira toute seule, et observera les villageois. Si vous êtes vraiment un hardcore-gamer, passez le jeu en accéléré ! Vous augmentez effectivement les chances de vous retrouver avec un village de morts de faim ou de sans-abri, mais votre créature grandira d'autant plus vite. Pensez tout de même à faire une sauvegarde avant, on ne sait jamais. Fait amusant : si vous laissez votre PC tourner pendant des heures alors que la créature est très jeune, elle deviendra absolument démoniaque ! Un vrai petit monstre. Autre conseil : faire un tour dans la caverne de la créature est aussi utile : vous pourrez vérifier les miracles qu'elle a appris, connaître son âge...

#### IL EN 1

Une fois le gros du tutorial passé (comment avancer, tourner, etc.) arrivez trois quarts de jeu pour permettre de choisir par la suite votre créature. Cliquez sur le parchemin près des grandes portes pour faire la

## CHEAT CODES

### Europe

#### Universalis

Pendant le jeu, appuyez sur « F12 » pour faire apparaître la console et rentrez les codes suivants :

#### Richelieu

Contrôle de toutes les unités militaires

#### Peppenheim

Brouillard de guerre

#### Columbus

Exploration de toutes les provinces

#### Gustavus

Accroît le niveau technologique du pays

#### Drake

Accroît le niveau de technologie navale

#### Cromwell

Accroît la qualité des infrastructures

#### Pole

Accroît le commerce

#### Cortez

Massacre les Indigènes

#### Alba

Met fin aux révoltes

#### Tilly

L'IA ne déclare pas la guerre

#### Montezuma

+50 000 Ducats

#### Pocahontas

30 cités de plus

#### Dagema

30 marchands de plus

#### Swift

Accroît la population de la capitale de 10 000 habitants

#### Russianherdes

Plus de chair à canon

#### Diffrules

Mode God

#### Vatican

30 diplomates de plus

#### Shogun

Ferme le Japon

#### Luther

Déclenche la Réforme

#### Calvin

Fait apparaître Calvin

Trent déclenche le Concile de Trente

## Accrocher le temps

GrandRendu, Orléans

2

■ **VOUS ACHÈVEZ** Attention à maîtriser le rythme de vos cycles de jeu. Si vous mettez trop d'années, la natalité deviendra incontrôlable.

connaissance de Sable. Elle vous explique qu'il faut réunir trois pierres à l'effigie des créatures. Une fois son discours fini, une cinématique vous montre l'endroit où se trouve la première pierre. Repérez bien le chemin, saisissez-là, et posez-la sur le socle. Pour récupérer la deuxième pierre, il faut résoudre la quête du frère perdu (pour cela, voir à la fin du chapitre). La dernière quête, celle du sculpteur, est simpliste, il suffit de ramener la pierre au sculpteur, et d'attendre qu'il ait fini son travail. Les trois pierres réunies, vous pouvez choisir votre créature. La vache, bien qu'adorable, est assez stupide, il vaut donc mieux l'éviter si vous jouez à Black & White pour la première fois. Le tigre est un peu agressif, mais très maniable. Le singe est sûrement le moins charismatique, mais certainement le plus équilibré. Votre créature choisie, Sable vous fait faire toute une série d'exercices, histoire de sympathiser avec votre

créature. Une fois ces exercices accomplis (comment la nourrir, la faire se déplacer, l'attacher, la punir, et l'en passe) un parchemin apparaît derrière le temple. Vous n'êtes cependant pas obligé de l'activer tout de suite. Vous pouvez, par exemple, vous entraîner au lancer de rochers en activant le parchemin qui se trouve sur la plage, derrière votre temple (à gagner : une baballe, Ousimis !). Lorsque le parchemin est activé, un villageois vous avertit de la présence d'une immense créature, un vieux de la vieille, sorte de « créature-professeur ». Amenez-lui votre bestiole et vous apprendrez le combat, ainsi que l'utilisation des miracles. De plus, vous pouvez dès maintenant vous entraîner à lancer des miracles en utilisant les passes magiques, bien que le tutorial sur ce point précis ne commence qu'au niveau 2. Une fois les combats finis avec la « créature-professeur », vous pouvez aller affronter un ogre, qui se trouve derrière vous dans la clairière. Ce combat, relativement difficile à moins que vous n'ayez choisi le tigre, vous apportera peut-être quelque chose de bon (nourriture, miracle, ou... baballe). C'est maintenant le moment d'impressionner votre premier village : les Aztèques. Vous trouverez plusieurs miracles à usage unique sur le sol. Accrochez votre créature à la laisse d'apprentissage et utilisez ces miracles (de nourriture, principalement) pour impressionner les villageois. Mettez de la nourriture dans l'entrepôt ou en plein milieu du village. Si vous vous sentez l'âme destructrice, n'hésitez pas à balancer pierres, arbres et villageois, ça fait toujours son petit effet. Une fois le village conquis, activez l'avant-dernier parchemin. La créature-professeur se fera tuer par Némésis, et un vortex s'ouvrira pour vous emmener au monde 2. Histoire de vous faciliter la tâche, ne cliquez pas tout de suite sur cet ultime parchemin : utilisez les raccourcis clavier



■ **AU COMBAT** Combattre trop souvent est inutile. Votre créature souffrira et sa force ne changera pas beaucoup.



(Ctrl + 1, 2, 3...) pour faire passer un maximum de villageois dans le vortex. Oui, c'est long, oui, il faut avoir le cœur bien accroché, mais ça vous servira bien par la suite. Enfin, avant de passer dans le monde 2, assurez-vous bien que votre créature maîtrise parfaitement les sorts de nourriture, de bois, d'eau et de soins.

#### ■ LE SAVIEZ-VOUS ?

Systématiquement, votre créature s'installera de près à la crèche du village. Ce zéro avant le fond dressus, vous apercevrez un nouveau et très très drôle, ils peuvent cependant servir à l'assouvir de votre créature. Ou au idtre

#### QUÊTE IMPORTANTE : LE FRÈRE PERDU

Et je dirais même plus : quête primordiale !

Peter Molymex compte six solutions possibles pour cette quête, pourtant simpliste. Vous pouvez choisir la manière simple :

- 1) Ramener le frère à la sœur
- 2) Prendre la sœur et de l'amener près de son frère (ils retrouveront bien le chemin tout seul)
- 3) Prendre un rocher et détruire la maison de la femme pour récupérer la pierre,
- 4) Tuer le frère et amener le corps près de la sœur,
- 5) Tuer la sœur et l'amener près du frère
- 6) Faire la même chose, mais les tuer tous les deux. Un vrai test de personnalité.

#### QUÊTE IMPORTANTE : LES AVENTURIERS

Et je dirais même plus : quête éternuelle. Autant ils sont plutôt drôles la première fois, autant ils portent très rapidement sur les nerfs. Ils vous demanderont du bois (et pas des arbres ! Du bois venant directement de l'entrepôt !), du grain et de la viande. Répondre à leurs attentes vous permettra, dans l'île 5, d'échanger votre créature contre une nouvelle et de bénéficier d'un village supplémentaire, entièrement dévoué à votre cause. Vous pouvez également les massacrer un à un, ou détruire leur bateau, mais ce n'est pas le plus drôle. Essayer plutôt ceci : amenez-leur une femme et ils lui réserveront une place d'honneur. Amenez-leur un enfant, ils en feront un mousse. Amenez-leur un



Mun frère aîné de la frérie, il a une quête à lui et il s'en égaré.  
C'est bien, ça paraît un peu d'être un peu !

■ **LE FRÈRE PERDU** Partez à sa recherche... ou tuez-le ! Quelle que soit la solution que vous choisissez, vous aurez l'objet que vous convoitez.

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1980



PC CD-ROM JEUX neufs

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

jeux vidéo

VOTRE JEU  
48H CHRONO

EN

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

#### COMMANDOS



CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD cedex 2

NOM

TITRES

PRET

PRENOM

ADRESSE

CP

TEL

Pris de port

CD

CD-ROM 20

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

CD-ROM 200 givré 48h

TYPE DE MACHINES

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM



■ **DÉBUT DE VILLAGE** Une fois le centre du village construit, amenez le plus de bois possible, et créez des bûcherons. N'oubliez pas de construire également des maisons.

mouton, et ils vous remercieront vivement « les voyageurs étant longs, un mouton peut servir à beaucoup de choses à bord... » Ah là là, ce Peter, quel humour.

## IL EN 2

On passe aux choses sérieuses, avec ce niveau relativement long. Au début, il vous faudra attendre un peu que vos villageois aient fini de construire votre temple. Donnez-leur autant de bois que possible. Sauvegardez dès que celui-ci est fini. Le premier problème auquel vous serez confronté sera de loger vos villageois. Alors faites un maximum de bûcherons, apprenez à utiliser l'atelier et construisez des maisons basées sur deux échafaudages. Une fois tout le monde logé (ça prend du temps), pensez à faire changer les bûcherons d'occupation, sinon vous n'aurez plus du tout de bois par la suite. Si vos villageois sont nombreux, ils seront vite affamés. Faites donc pas mal de pêcheurs et de fermiers. De plus, à mi-chemin de l'autre village se trouve un troupeau de cochons, particulièrement nourrissants. Le tutorial continue, et vous apprenez l'importance du totem (je vous conseille de le placer à 15 %, et ce, pour tous vos villages), à lancer des miracles en utilisant des passes magiques, et à créer des miracles de protection physique et morale. Maintenant, allez impressionner le village proche du premier. Cela risque de prendre pas mal de temps, celui-ci étant peu peuplé et votre créature encore un peu bête. Ce second village conquis, vous vous apercevrez que celui-ci est réellement déséquilibré. Les habitants ont besoin de nourriture, de bois, bref, de tout. Libre à vous de les satisfaire. Accrochez ensuite la laisse de bonté ou d'agressivité à l'entrepôt du troisième village. Si elle est un brin entraînée, votre créature vous fera gagner quelques points de croyance. Pendant qu'elle travaille toute seule, essayez d'équilibrer au maximum la situation de vos deux premiers villages, tout en augmentant la natalité. Votre zone d'influence vous permettra bientôt d'agir sur le troisième village, et de le convertir. Celui-ci est plutôt équilibré. Les villages suivants ne sont pas neutres : ils croient déjà en un autre dieu. Il y en a cinq sous le contrôle de votre adversaire direct : Lhéty. Utilisez toujours la même

méthode : envoyez votre créature en premier, le temps de stabiliser le village que vous venez de convertir, puis, quand la zone d'influence vous le permet, allez impressionner les villageois. Attention, Lhéty fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous empêcher de prendre ses villages : vérifiez bien que votre créature connaît les sorts d'agressivité (feu, foudre). Si ce n'est pas le cas, emmenez-la dans un coin vide (si vous êtes un dieu gentil) et apprenez-lui à tout détruire avec la laisse d'apprentissage. Il y a également de grandes chances que vous ayez à affronter le loup de Lhéty. Une chose à savoir : peu importe votre rapidité d'exécution, votre allié, Khazar, se fera irrémédiablement détruire par Némésis. Vous pouvez alors choisir de convertir ou non ses villages. Si vous choisissez cette option, faites tout de même attention à ce que Lhéty ne progresse pas trop, et surtout qu'il ne vous prenne pas l'un de vos villages. Bientôt, il ne vous restera plus que deux villages à conquérir : ce sont ceux qui se trouvent sur les territoires ennemis de Lhéty. Il se défendra comme un diable pour les conserver, à coup de sorts de protection principalement. Solution : les attaquer simultanément ! Pendant qu'il protège le premier village, brûlez le second, et inversement. Vous arriverez vite à vos fins, et Lhéty abandonnera rapidement. Seul problème : votre créature sera irrémédiablement kidnappée. Vous pouvez rester vous amuser encore un peu si vous le souhaitez, conquérir le dernier village puis détruire le temple. Avant de passer à la troisième île, vous pouvez si vous le voulez encore faire passer un maximum de villageois, de bois et de nourriture dans le vortex.

## ■ LE SAVIEZ-VOUS ?

Cette île est certainement la plus scriptée : Khazar se fera toujours extorquer et votre créature sera obligatoirement kidnappée.

## QUÊTE IMPORTANTE N° 1 : LE GUÉRISSEUR

Près d'un lac se trouve un pauvre homme dont la maison est régulièrement inondée. Le puzzle est assez simple, il faut reconstruire sa maison, séparée en quatre parties, sur le dernier pylône. Il faut savoir que la pièce du dessous doit impérativement être plus grande que la

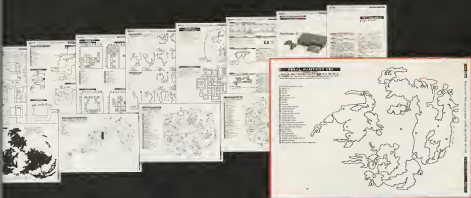
**Résoudre la quête du guérisseur vous simplifiera grandement la tâche.**



■ **LE GUÉRISSEUR** Reconstituez sa maison et vous pourrez guérir vos villageois ! Et l'éénigme n'est vraiment pas si difficile que ça !

**+350 SOLUTIONS  
PAR FAX/COURRIER!**

**3617 TIPS**



**COMMENT ÇA MARCHE?**

1. Sélectionnez sur la mallette 1017 TIPS les astuces, solutions ou plans qui vous intéressent le plus.
2. Trouvez sur 3617 TIPS (ou sur le magazine qui l'accompagne) l'adresse et le numéro de fax ou de courriel.
3. Avec nos services, quelques minutes plus tard vos articles par fax, mails ou courriel, il sera possible de vous les faire parvenir par fax ou courriel.

**0836688477**

Abonnez-vous par **TELEPHONE** (1017 TIPS)

**3615 TIPS**

Abonnez-vous par **MINTEL**

**Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo, PC et Consoles.**



■ **L'ÉNIGME** Un loup, une crotte, un arbre enflammé, et le tout protégé par un sort ! L'énigme la plus folle du jeu.

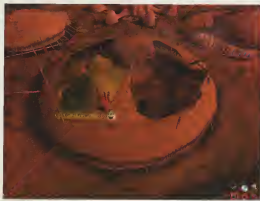
place du dessus. Cela prend un peu de temps (15 coups au minimum) mais cela en vaut la chandelle : l'homme vous proposera alors de régénérer la santé de tous les villageois que vous placerez à côté de sa maison. Un conseil : placez un sort de téléportation près de sa maison !

## QUÊTE IMPORTANTE N° 2 : L'ÉNIGME

Une villageoise vient vous voir et vous propose une énigme : « Placez quelque chose de chaud, quelque chose d'unique à votre créature, et quelque chose qui hurle dans la nuit dans ce cercle. Le tout doit être protégé. » Solution : placez une des nombreuses crottes de votre créature, un loup (vous en trouverez par troupeaux, en cherchant bien) ainsi qu'un objet enflammé (un arbre fera très bien l'affaire). Lancez ensuite un sort de protection physique par-dessus ces trois objets, et vous pourrez échanger votre créature contre un Zèbre !

## QUÊTE IMPORTANTE N° 3 : LA MALADIE

Vous venez juste de convertir votre troisième village que les habitants se plaignent d'intoxication alimentaire ! Jetez un œil dans l'entrepôt : la nourriture est verte. Enlevez tout le grain de l'entrepôt, et



■ **LA MALADIE** Videz l'entrepôt rapidement ! C'est la nourriture verte, avariée, qui les a rendus malades. Jetez-la dans l'eau et remplacez-la par de la nourriture fraîche.

posez-le... où vous voulez ! Dans la mer : personne n'ira plus s'intoxiquer. Dans un village possédé par Khazar : vous ferez diminuer sa population. Si votre zone d'influence le permet, vous pourrez toujours poser la nourriture avariée dans un village de Lhéty, ce qui fera des ravages. N'oubliez pas de guérir tous les habitants du troisième village (si vous êtes un dieu gentil), et vous récupérerez le miracle de la foudre !

## ATTENTION DANGER : LE VOL DE FOI

Il peut arriver dans cette île qu'un nouveau totem apparaisse. Un ou plusieurs villageois se réunissent autour pour vénérer un autre dieu que vous ! Malédiction ! Vos deux consciences vous préviennent qu'il vaut mieux faire quelque chose, avant que trop de villageois n'aillent prier ailleurs. Pour enrayer le « machine à vol de foi », il faut la détruire. Les pierres seront inefficaces. Seule solution : lancer des boules de feu. Le totem finira par brûler et vos adeptes par retourner à bon port.

**Ne laissez pas d'autres dieux s'implanter sur votre territoire.**

## ÎLE N° 3

Bienvenue dans le niveau le moins intéressant de Black & White. Votre créature est kidnappée (et torturée, argh !) à l'autre bout de la carte. Elle est maintenue par trois piliers qui correspondent aux trois



■ **LE VOL DE FOI** Brûlez cette idole avant qu'elle ne prenne trop d'importance ! Elle n'est pas destructible directement, vous devez l'entourer d'arbres et les enflammer.

■ **PREMIÈRE PIERRE** Réalisez les trois pierres du quatrième monde pour accéder au dernier niveau.





■ **TOUS AUX ABRIS !** Le monde 4 commence très, très mal. Il va falloir conquérir le village le plus proche très rapidement ou c'est la mort assurée.

villages que vous devrez convertir pour récupérer votre bébé. Première constatation : il vous faut du bois. Le tout premier village est à peine construit, seuls les échafaudages sont posés. Vos villageois vont vite se mettre à construire, mais ils ont besoin d'un maximum de bois. Rapidement, tous les arbres qui se trouvent sur le chemin du temps y seront passés, et vous aurez vite fait de placer un raccourci à côté du distributeur de miracle de bois qui se trouve près de la cascade. En fait, le mieux est encore de créer des bûcherons, et de passer le jeu en accéléré (Alt + F2), en attendant qu'entrepôt, temple, totem et maisons soient construits. À savoir : ce village est extrêmement dur à équilibrer :

**Placez des raccourcis sur la carte pour vous déplacer plus vite.**

que les dieux bienveillants quittent le jeu. Dans un second temps, faites quelques reproducteurs, histoire d'augmenter la natalité et donc votre zone d'influence. Bientôt, vous pourrez placer quelques missionnaires dans le village chinois (d'une utilité très relative, cependant) ainsi que des commerçants (il faut les placer devant l'entrepôt, pour une utilité toute aussi relative). Au bout de quelques heures (eh oui !), vous arriverez enfin à contrôler le village chinois, et à faire tomber le premier pilier. Attention, Némésis se fâche : il enflamme des villageois partis faire une pause ! Ceux-ci rappellent tout feu tout flamme dans votre village ! Le mieux est de sauvegarder la partie (Ctrl + S), de passer le jeu en mode Ralentir (Alt + F1), d'élever vos totems à 50 % quelque temps (prévoir la nourriture en conséquence) et d'enchaîner les sorts de pluie. Si vous échouez, vous perdrez le village.

Très vite, vous vous apercevrez que les Chinois habitent dans une région boisée : profitez-en pour faire tout plein de bûcherons et faire de ce village votre fournisseur officiel de bois. La quête du Yogi apparaît au même moment : il s'agit de le suivre dans les montagnes sans vous faire remarquer. Cette quête est très dure et son intérêt très négligeable. Explication : quand vous aurez conquis le second village, une malédiction s'abat sur vous. Des loups sont lâchés et attaquent le village chinois. Appliquez la même procédure que pour les villageois enflammés, mais tuez les loups ! Si l'opération rate, récupérez une sauvegarde et recommencez, vous auriez sinon à récupérer votre village avec 1 500 points de croyance ! N'oubliez pas de baliser votre totem, tout de même. Une fois converti, vous vous rendez compte que ce second village est bien vide. N'hésitez pas à faire emménager des villageois de vos deux premiers villages pour faire augmenter la population.



■ **PROTECTION** Protéger son village permet de gagner pas mal de points de croyance. Ne négligez pas sur les sorts de protection magique et physique.

# cdandco : Objectif Gamer<sup>5</sup>



299F

## FLY II

Réf. PC : 153.922  
Sortie fin juillet 2001



349F

## ALONE IN THE DARK IV

Réf. PC : 151.543  
Existe en PS1 : 443.323 299F  
GAME BOY GB : 413.724 249F



249F

## ROLAND GARROS 2001

Réf. PC : 155.391  
Existe en PS1 : 443.689 249F  
GAME BOY GB : 413.190 249F



Baisse de Prix !

DIABLO 2 Réf. PC : 154.240 249F  
HALF LIFE GENERATION Réf. PC : 152.643 199F  
BEST SELLER PHARON Réf. PC : 154.272 199F  
BEST SELLER CAESAR 3 Réf. PC : 152.673 99F



199F

## PEARL HARBOR\*

Réf. PC : 153.168  
\* Extension n. 2  
Combat F302000 n. 1 et 2

169F

## JOYSTICK TOP GUN FOX 2

Réf. PC : 211.100



3890F

## GEFORCE III + BLACK AND WHITE

Réf. PC : 218.097

359F



## QUICKCAM EXPRESS + MICROCASQUE

Réf. PC : 203.405

290F

## WINGMAN RUMBLEPAD

Réf. PC : 211.115

### PASSEZ VOTRE COMMANDE

• Sur Internet  
[www.cdandco.com](http://www.cdandco.com)  
Paiement sécurisé

• Par téléphone  
0811 02 22 22  
Du lundi au vendredi de 9h à 19h  
(Prix Appel local)

**cdandco.com**

MULTIMEDIA & AUDIO VIDEO  
PLUS MULTIMÉDIA, PLUS PAS

À partir de maintenant : deux solutions : 1 : Faire de ce village une sorte de mégapole (avec des centaines d'habitants), pour que votre zone d'influence atteigne le dernier village. 2 : Créer un centre de village avec cinq échafaudages et le placer le plus près possible du dernier village à conquérir. Je vous conseille d'ailleurs cette seconde solution, plus facile et surtout plus rapide. Amenez des constructeurs, du bois, et faites un vrai village avec des dizaines d'habitants dedans. Bientôt, vous pourrez convertir le dernier village, et récupérer, enfin, votre magnifique animal. Celui-ci retournera dans sa casbah histoire de se régénérer. Une fois guéri, attaquez le quatrième village, en haut de la montagne ! Vous croiserez sûrement le loup de votre ennemi, et quelques parties de Flight Club sont à prévoir. Au bout de quelque temps, votre ennemi abandonne, et vous implore de lui laisser son dernier village sauf. Vous pouvez donc passer dans le vortex, ou bien convertir son village et détruire son temple.

## QUÊTE IMPORTANTE N° 1 : L'HOMME INVINCIBLE

Il vous défile de le jeter dans tous les sens, dans la version originale il parle d'une façon très efféminée (et vous appelle son « Big Boy », l'humour de Peter a encore frappé) et surtout, il est absolument indestructible. Donnez-le à manger à votre créature : il ressortira du tube digestif indemne ! Lancez-le le plus loin possible : il tombera au ralenti mais ne sera jamais blessé. Il est quasiment inutile, mais on peut tout de même lui trouver un intérêt. Si vous le jetez dans un village qui n'est pas couvert par votre zone d'influence, vous aurez le temps de jeter un sort ! Pratique.

## QUÊTE IMPORTANTE N° 2 : LA QUÉRISSEUSE

Une fois le troisième village conquis apparaît une quérisseuse, c'est de l'île, un peu avant la montagne du dieu ennemi. Elle vous propose de rejoindre toutes les personnes âgées que vous lui présenterez. N'hésitez pas à donner un coup de jeune à votre population, mais aussi à fausser son jeu : si vous lui amenez un jeune enfant, son sort échouera. L'enfant se transformera en l'une des créatures du monde 1, que vous pourrez échanger à nouveau.

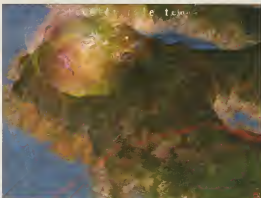


■ **DÉTRUIT** ! On ne peut détruire un temple que lorsque tous les adorateurs du dieu sont morts. Ensuite, il ne reste plus qu'à lancer un sort de foudre ou de feu.

## ÎLE N° 4

Autant dire que ça commence très, très mal en ce début de quatrième île. Le village est attaqué par des boules de feu qui tombent partout autour du village, et des ogres viennent se servir en chair fraîche et font baisser la population. Si vous choisissez de faire votre possible pour sauver le village, faites un maximum d'éleveurs ! La population descend très rapidement, et si tout le monde meurt sans que vous n'ayez converti le village voisin (les Chinois) la partie sera finie (oh oui, c'est possible, Game Over). Vous pouvez aussi vous consacrer à un petit jeu amusant : l'attrapage de boules de feu. Il faut être attentif et rapide, mais c'est possible. En fait, le plus simple, mais aussi le plus cruel, et d'aller convertir le village chinois qui se trouve à proximité. Une fois conquis, vous pouvez activer le premier parchemin : une énigme simpliste, consistant à répéter dans l'ordre des notes de musique. L'ordre est le suivant : 1,2,3,5,2,3,1,4,1. Vous récupérez ainsi la première pierre, et -jolie- les boules de feu se sont arrêtées ! C'est le moment de ne pas se tromper : le village chinois ne disposant pas d'entrepôt, on a tendance à les laisser vivre tranquillement. Grave erreur ! Il s'agit en fait d'un village assez déséquilibré. Faites des reproducteurs, des bûcherons, mettez tous les cochons et les moutons que vous trouverez dans le coin dans l'entrepôt, et construisez un maximum de maisons. Votre zone d'influence s'étendra à vitesse grand V. Mais pendant ce temps, des ogres continuent à venir se nourrir dans votre premier village. Emmenez votre créature près des ogres (près du nuage vert douteux, sur la plage, et organisez un combat avec Sieg Jr. (le fils du Sieg du premier niveau). Si vous sortez victorieux de ce combat, les éclairs ainsi que les kidnappings arrêteront immédiatement, et vous récupérez la seconde pierre. Pour récupérer la troisième credo, il vous faut remplir la quête de l'homme au cœur brisé. Il se trouve au centre de la carte, et vous demandez de lui amener Keiko, qui se trouve au centre du village Aztèque. Comme toujours, plusieurs solutions. Si votre zone d'influence le permet, vous

**Emmenez toujours le plus possible de ressources avant de plonger dans un vortex.**



■ **IL SE PROTÈGE, LE BOUGRE !** Nénés use et abuse des sorts de protection. Manque de bol, ils durent 30 secondes et n'empêchent pas votre influence de grandir.







pouvez saisir Kelko (une Aztèque éplorée qui traîne toujours au milieu du village), et la ramener au bon endroit. Vous pouvez également envoyer votre créature. Si elle est bien éduquée, elle pourra ramener la belle où il faut, sinon, elle finira mangée ou tuée suite à une projection contre une montagne. De toute façon, la quête sera résolue, vous permettant de récupérer la dernière pierre. Convertir le village aztèque n'apporte pas grand-chose, particulièrement si votre village chinois est bien développé. Soit, les Aztèques sont à proximité de forêts (mais globalement, le bois ne manque pas sur la carte), mais surtout, ils sont difficiles à nourrir, la mer est loin, et ces derniers ne possèdent que quelques champs. Mieux vaut donc s'occuper des Chinois. C'est alors qu'apparaît, dans le gros cratère, un parchemin en or. On vous explique que le village a été maudit par Némésis. Leur foi était matérialisée par deux totems, que Némésis a enfouis dans le sol. Inutile de tenter de convertir le village de façon classique : ils ne croient en rien. Deux solutions : 1 : Développer vos deux premiers villages au maximum afin que votre zone d'influence couvre au moins le premier des deux totems 2 : Construire un centre de village aussi loin que votre zone d'influence le permet, le peupler, construire des maisons, et faire des éleveurs en attendant de pouvoir actionner au moins l'un des deux totems. Une fois que vous pouvez saisir le premier totem, accrochez votre créature au second. Lèvez le premier, et votre créature devrait lever le sien. Si ce n'est pas le cas, utilisez le laissez d'apprentissage et montrez-lui comment faire.

**Le bois est la ressource la plus importante de Black & White : ne lésinez pas.**

Le village de morts vivants nihilistes est converti et particulièrement reconnaissant. Une cinématique vous montre où emmener votre créature de façon à ouvrir l'ultime Vortex. Un coup de laisse, et vous pouvez enfin débarquer dans l'ultime monde de Black & White.

## QUÊTE IMPORTANTE N°1 : LE PETIT PÊCHEUR

Il est petit, veut impressionner son père, et, si vous l'aidez, vous récupérerez une jolie tortue : le petit pêcheur. Il suffit juste d'être un brin habile et vous arriverez à faire rentrer tous les poissons dans le filet. Un clic gauche à côté des poissons, et ceux-ci partent effrayés dans la direction opposée.

## ILE N°5

Autant dire que vous allez passer pas mal de temps sur cette île. Si vous avez aidé les explorateurs de la première île, vous aurez droit à un village supplémentaire dévoué à votre cause. En cliquant sur le parchemin d'argent qui se trouve dans le bateau, vous aurez la joie de réentendre nos moussaillons, qui vous proposent d'échanger votre créature contre un ours blanc.

Vous vous rendrez très vite compte que le bois manque cruellement en ce début de cinquième île et que vous ne pourrez absolument pas vous en sortir sans une créature particulièrement intelligente. Vérifiez bien qu'elle connaisse tous les sorts d'agression, et qu'elle sache se soigner et faire tomber la pluie. Essayez de maintenir un relatif équilibre dans vos deux premiers

FANS DE JEUX DE RÔLES BEAUX,  
RICHES ET PLEINS DE SORTS SUPERBES,  
APPRÊTEZ-VOUS À VIBRER !

GEN 4 PC

ENFANTÉ PAR LE  
**Destin**  
MARQUÉ PAR UNE  
**PROPHÉTIE**  
VOUÉ À DEVENIR LE  
**SAUVEUR**  
PÉ POUR  
**DÉTRUIRE...**

# Summoner



**Hot Line PC**  
0825 06 051

**INFOS, TRUCS  
& ASTUCES**  
08 36 68 24 27  
du 10 au 15

**PC**  
CD-ROM

**PS2**  
PlayStation 2

**THQ**  
www.thq.fr

villages. Faites deux ou trois disciples éleveurs femelles - pas plus - et récupérez le plus de bois possible. Incitez aussi votre créature à aider à la construction des immeubles en utilisant le miracle du bois : il est impératif de toucher le moins possible aux arbres. Une fois que vous avez fait augmenter la population et que tout le monde est logé, partez à la chasse aux éleveurs, que vous reconvertissez dans un autre corps de métier. Premier fera très bien l'affaire.

Il est maintenant temps de partir à l'assaut des autres villages. Autant le premier village, qui est neutre, est plutôt facile à convertir, autant les autres demanderont une sacrée dose de pénitence et une créature d'une intelligence redoutable. Voici donc quelques conseils pour convertir les villages. Il est souvent très efficace de semer la terreur et de réparer ses méfaits. Ainsi, brûler quelques maisons pour ensuite faire pleuvoir dessus est souvent très efficace. Idem : volez-leur tout leur bois ou toute leur nourriture, avant de remettre tout en place. Jeter des villageois impressionne tout le monde, et le lancer de squelettes en place publique permet d'obtenir des résultats spectaculaires. Une autre solution consiste à balancer un peu partout dans le village le même objet. Un arbre ou un rocher feront très bien l'affaire, jusqu'à ce que les villageois ne soient plus impressionnés. Laissez ensuite cet objet au beau milieu du village : tout le monde va se réunir autour pour le regarder de plus près. C'est le moment idéal pour faire pousser une forêt, lancer un sort de guérison ou quelques boules de feu. N'oubliez pas que le nombre de points de croyance acquis dépend du nombre de personnes impressionnées. Une autre solution plus radicale consiste à... tuer tout le monde ! Mais alors tout le monde. Lancez des boules de feu, des sorts de foudre, jetez les villageois du haut des montagnes, bref, n'ayez aucune pitié. Une fois le village vide, ramenez quelques missionnaires qui le convertiront sans problème. Dernière proposition : créer une forêt magique. Tout le monde devrait se jeter dessus. Les villageois occupés à couper du bois : brûlez tout ! Éteignez immédiatement l'incendie avec un miracle d'eau, puis, guérissez tout le monde. Maintenant, collectionnez les points de croyance (merci à Bénédicte pour cette astuce). Sur cette cinquième île, convertir un village neutre



■ **À DÉTRUIRE AU PLUS VITE** Dans le monde 3, détruisez cette merveille le plus rapidement possible. Elle lance une malédiction qui vous empêcherait d'aller plus loin.

**Ne négligez pas l'éducation magique de votre créature, c'est indispensable au niveau 5.**

n'est pas encore trop problématique. En revanche, convertir un village qui croit en Némésis est particulièrement compliqué. Vous aurez à récupérer jusqu'à 6 000 points de croyance pour les derniers villages ! Les combats avec son loup seront fréquents, et surtout, il vous attaquera lui-même à coups de sorts amplifiés par les merveilles qu'il a fait construire. Mais, plus que convertir les villages de Némésis, il est primordial de veiller aux vôtres. Car le bougre est puissant et peut voler vos adeptes en deux temps, trois mouvements.

Après plusieurs heures, vous devriez enfin réussir à convertir le dernier village de Némésis, et affronter sa créature. D'un coup de baguette magique, il transforme sa créature en réplique parfaite de la vôtre, et particulièrement bien entraînée au lancer de miracles. Pour cet ultime combat, pensez à soigner votre créature régulièrement, et faites-la lancer le plus de sorts possibles. Ce n'est qu'une fois la créature de Némésis détruite que vous pourrez assister à la cinématique de fin.

## QUÊTE IMPORTANTE N°1 : GUÉRISSON STANLEY !

Le gentil loup Stanley est vieux, affamé, et qui plus est aveugle. Enfermé dans un enclos labyrinthique avec un mouton, il est incapable de se déplacer jusqu'à sa croix. Activez les cloches dans l'ordre suivant pour rassasier le fauve : bas, droite, haut, gauche, haut, gauche, bas, droite. Et voilà, vous pouvez échanger votre créature contre un bon !

## À SAVOIR : COMMENT CONVERTIR LE VILLAGE TIBÉTAIN

Il est bien tentant, ce village tibétain. Il a l'air facile à convertir... Vous approchez votre créature du centre ville quand Némésis lance un sort de protection spirituelle particulièrement puissant. Résultat : impossible d'influencer qui que ce soit. La solution est en fait toute proche : vous remarquerez à proximité du village trois pierres façon menhir, à côté desquelles dansent des villageois. Amenez votre créature près des danseurs, et jetez-leur un sort ! Mangez-les, tuez-les, ou jetez-les au loin, il ne faut plus que leur danse génère le pouvoir qui permet au bouclier de se maintenir. Une fois les trois danseurs exterminés, le bouclier disparaît et vous pouvez aller conquérir le village ! ■

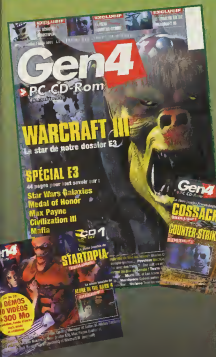
- Thomas Diouf



■ **SOLLICITÉ** Amener votre créature au centre suffit à impressionner les villageois. Après, un peu de bois, une petite forêt magique, et ils sont à vous !

# UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !

## ... L'ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM + LE RANGE CD



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

### B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

**Oui**, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 1 an (12 numéros) au prix exceptionnel de 339 F avec en plus le range CD (RCD), qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM-TOM : 479 F).

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement

#### Adresse de réception du magazine

Nom :	Prénom :
Adresse :	
Code Postal :	Ville :
Pays :	Tél :
E-mail :	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

☐ Carte bancaire numéro : \_\_\_\_\_ expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) : \_\_\_\_\_

Merci de renvoyer ce coupon  
d'abonnement complété à :

**Gen4**  
PC CD-ROM

Service abonnement

BP6

59718 Lille Cedex 9

Tél. 0 825 000 332 (0,99F/min)

Offre valable dans les lieux de distribution. Toutes  
autres modalités sont disponibles dans les magazines.

Les données de ce bulletin sont traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.  
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure ou nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

B147A

# Courrier des lecteurs

Le Teignard a demandé aux lecteurs de parler de leur passion : miracle, vous avez répondu !



## C'est mon choix

Bonjour suprématisme Teignard, J'ai entre les mains le numéro 145 et je vois écrit en toutes lettres :

« Vous êtes des joueurs oui ou non ? Alors parlez-moi de jeux ! »

Où aimerais bien savoir à quoi vous jouez, combien de temps, si vous jouez à plusieurs jeux en même temps, si vous les terminez, bref, comment vous vivez le jeu dans la vie quotidienne ! »

Eh bien tu vas être servi : tout d'abord, j'ai 27 ans et je travaille dans une société de transports urgents, ce qui me permet de gagner suffisamment d'argent pour assouvir ma passion. Je suis un fan de stratégie temps réel, qui est tombé dedans sur le tard (il y a à peine 5-6 ans) à l'heure de mon premier PC (un P75 avec 8 Mo de RAM...).

Je me suis fait la main sur X-com pour venir doucement sur Warcraft II. J'ai ensuite passé pas mal de temps sur la suite de X-com et surtout sur Alerte rouge qui a été pour moi une révélation. En son temps, Warcraft II ne m'avait pas convaincu. La suite est archi-classique, j'ai plongé dans Diablo, Starcraft, Age of Empires, Dungeon Keeper 1 et 2, Age of Kings, Homeworld, Diablo II, Cataclysm, Alerte rouge 2, etc. En ce qui concerne ces jeux, je les ai quasiment tous finis (à part les Age pour lesquels je me suis cantonné au Multi), certains fois tout seul, souvent à l'aide de guides et rarement à l'aide de cheats. Cette passion s'est trouvée développée par l'explosion du Net, ce qui a favorisé la multiplication des jeux utilisés en

## Morceaux choisis

■ En Guadeloupe, les jeux coûtent 569 F, c'est vraiment trop cher ...

Teignard : « ... »

■ Bon eh bien déjà je veux te dire que je ne sais pas quoi faire

Teignard : « ... »

■ Dans ma ville, une bonne partie des meilleurs joueurs de Counter sont des flics

Teignard : « ... »

même temps. Half-Life, Tournament, Quake III sont venus sur le tard, mais Counter-Strike m'a vraiment rendu accro au Multijoueur. Bizarrement, Black & White m'a permis de retrouver le calme de mes premières amours avec son ambiance serene. Donc pour résumer, je joue 10-15 heures par semaine, surtout le vendredi soir et le week-end (un grand désespoir de ma copine, mais je sais être l'ami quand les circonstances l'exigent, je le vois venir, mauvaise langue (Note du Teignard : c'est pas moi qui parle de langue...)). Je ne finis pas toujours tous mes jeux : Battlezone 2, Alerte rouge 2, Granis sont des jeux aux qualités reconnues mais dont l'achat a été guidé par les tests lus dans la presse, et qui ne m'ont pas séduit. En tout cas, continuez à faire un mag correct, et pour faire taire les mauvaises langues, s'ils ne sont pas contents, ils n'ont qu'à mettre la main à la pâte !

Stéphane

Merci pour ce témoignage qui vient du fond du cœur et qui doit être représentatif d'une bonne partie de nos lecteurs. Mais gare, ce n'est pas terminé, tout de suite, la suite !

## Rebel gamer

Bonjour gracieux Teignard, pour répondre à ta question du

**Je joue dix à quinze heures par semaine, surtout le vendredi soir.**



dans tous les kiosques

## La lettre du mois

## Le jeu qui rend con

Cher Teignard,  
la rubrique est très intéressante mais elle débouche sur un terrible constat : le jeu vidéo rend con. Non, je ne parle ni de toi, ni des journalistes de *Gen4* mais des lecteurs qui s'expriment dans tes pages. En effet, il semble qu'ils soient en grande partie décrébrés. Un grand nombre (pas tous) font preuve d'une attitude sectaire ou infantile du genre « les filles joueuses sont chiantes » ou « Quake III est plus mieux que Tournement pasque les corps y z'explorent », etc. Et là je parle des gens qui sont publiés. Et le pire, c'est que cette tendance est visible sur les IRC. Alors je lance un appel : joueurs critiques, ouverts et motivés, faites-vous connaître (je suis sûr qu'ils sont plus nombreux que les cons), montrez que vous avez le recul pour juger le monde du jeu vidéo.

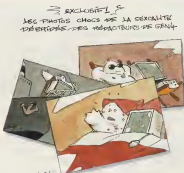
Alors oui, Teignard, tu vas peut-être m'accuser de rendre la passion du jeu vidéo sérieuse mais il faudrait que la majorité des joueurs se rende compte qu'elle risque de se marginaliser à cause de l'image que les cons en véhiculent. Luc Santiago demandait quand nous avions vécu notre dernier frisson ludique : moi, ce fut avec Deus Ex, Monkey 4, Black & White et Nomad Soul. C'est beaucoup mais il y a 3 ou 4 ans (Day of the Tentacle, Defender of the Crown, Ultima VII) j'en avais un par mois. Guybrush the Dwarf

*Fichère, un frisson ludique par mois, tu devais souvent prendre froid mon pauvre vieux. Heureusement que les développeurs et éditeurs se montrent moins imaginatifs, c'est mieux pour ta petite santé. Bon, sans blague, alors je ne suis donc pas un vieux monomaniaque parano qui imagine que des bots boutonnieux me bombardent de mails. Puisqu'ils sont bien réels ! Un joueur parle aux joueurs, l'appel est lancé, j'espère pour toi qu'il y aura une réaction !*

numéro 145, voilà comment je vis le jeu. Je ne joue jamais à plusieurs jeux en même temps, étant tout à fait immergé dans celui en cours. J'essaie de les terminer mais je décroche s'ils sont trop durs, trop longs ou pas à mon goût. Je n'utilise jamais de codes. Je ne joue pas en réseau (bien que je sois ciblé) car il faut être une bête pour être performant et en plus, je n'ai pas envie de me consacrer à un seul jeu. De plus, ça triche, ça plante et ça déconnecte.

Ma moyenne est de trois heures de jeu par jour, je ne suis pas sectaire, je joue sur PC et sur console. Je n'achète pas d'add-on ni de suites car j'ai l'impression de refaire le même jeu. Or, je préfère voir autre chose, exception faite pour les Resident Evil. Je n'aime pas qu'on me prête des jeux car hâzardement, n'ayant rien déboursé, je suis peu motivé pour m'y mettre. Voici mes derniers achats : Ground Control (terminé, très bon), Age of Kings (difficile en Solo, certainement très intéressant en réseau), Sudden Strike (bon mais répétitif, pas terminé, mais qui a réussi ?), Fritz 6 (jeu d'échecs trop fort ou trop nul), Deus Ex (terminé, pour moi le meilleur jeu du monde), Baldur's Gate II (quelques heures puis possible, ...) tout est lourd, déplacements, combats, magie, mais y a des amateurs, enfin, Black & White (impressionnante cette créature autoconome et ce niveau de zoom mais qu'est-ce que je m'emmerde !). Voilà, c'est tout, amitiés cher Teignard !  
Gérard

Alors toi, on peut dire que tu veux te donner un genre. Monsieur joue les « rebelz », ouais, moi je ne joue ni sur le Net, ni aux suites, je n'utilise jamais de code, blablabla... Déjà, pour ce qui est du Net, tu as tort de ne pas te lancer, surtout si tu es câblé. Il n'y a pas que des « bêtes » qui s'affrontent, et c'est sûr que si tu ne t'y mets pas, tu as aucune chance d'en devenir une. Tu n'imagines pas à quel point les jeux Solo et Multijoueur peuvent être deux choses différentes. Il est de plus totalement arbitraire de généraliser la crainte de la triche ou de la déconnexion. Bien sûr que ça arrive, mais les tricheurs sont une minorité et on tombe plus souvent sur des parties réglées que sur des repânes de joueurs inductibles. Mais si tu as si peur du Multijoueur, peut-être es-tu déjà une vraie bête en Solo ? Pas vrai ? En ce qui concerne les suites, tu joues les incorruptibles, mais tu es comme tout le monde : tu inventes dans les jeux qui t'ont particulièrement plu. Rassure-toi, ça n'est pas sale, il ne faut pas en avoir honte. Sinon, je suis rassuré de voir que vous n'êtes pas des clones de Fred (qui, rappelons-le, finissait deux jeux par semaine avant d'avoir une petite amie) : vous lâchez un jeu lorsqu'il est trop dur, vous jouez en moyenne une quinzaine d'heures par semaine, bref, vous n'êtes pas des nerds ! Et ben mine de rien, ça me fait plaisir. Merci à tous ceux qui ont répondu à la question du numéro 145. Vous avez désormais deux mois pour répondre à celle-ci : avez-vous déjà été amené à sacrifier des choses pour jouer (pas des



vierges hein, des exaues, des petite(s) amie(s), etc.), et si oui, lesquelles et comment ? Vous avez tout l'éché pour creuser votre cervelle animée. Ramassage des copies à la rentrée.

## Petit cochon

Salut Teignard, je m'appelle Geoffroy, élève de 4<sup>e</sup> au collège du Raizet en Guadeloupe. J'ai remarqué qu'il n'y avait que des hommes à la rédaction. Si tu veux pas que je dise que vous êtes des homosexuelles (SIC), montre-moi une photo (pas un dessin) d'un des rédacteurs avec une femme (tous les deux à poil) dans un lit et il faut qu'on voit leurs têtes. Et n'essaie pas de traquer la photo, je pourrais le voir. Sinon, le magazine est génial mais il faut l'améliorer.  
Geoffroy

Bon, alors là mon p'tit gars, va falloir te creuser un peu plus la tête pour te

**Montre-moi une photo d'un des rédacteurs avec une femme dans un lit.**



# micro Dingo

INTERNET ET LA MICRO PÈTENT LES PLOMBES !

**Tout le monde en parle !**

« Le Web comme on ne l'a jamais vu, ou comme on n'a jamais osé le voir... »  
Cédric J., 25 ans

« Le premier magazine qui, en plus de dévoiler le meilleur de l'Internet, peut aussi servir d'éventail en été ! »  
Eric S., 27 ans

« Tout, tout, tout, vous saurez tout sur toutes les stars du Net ! »  
Fred L., 35 ans

« À lire absolument tous les mois, afin que l'équipe puisse partir en vacances dans des destinations de rêve... »  
Sabine Y., 27 ans



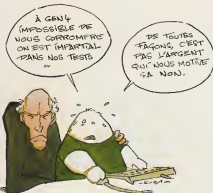
**Le numéro 31 de Micro Dingo sera en vente le 15 juillet 2001**



Ne ratez pas notre numéro de l'été avec en cadeau un superbe tapis de souris collector

**Final Fantasy**  
les créatures de l'esprit

*rinçer l'ail. Si c'est tout ce que t'as trouvé pour te donner du plaisir, ben c'est pas brillant. Surtout qu'il fait chaud, que tes potes doivent avoir des petites amies et que toi, tu dois te retrouver tout seul devant ton PC, avec pour seul espoir, de voir un peu de jesses dans Gen4 PC. Dire que tu as touché le fond serait un euphémisme mon petit Geoffroy, en fait, tu dois être bien plus bas, quelque part entre le centre de la terre et les plus anciennes couches sédimentaires. J'espère qu'un mauvais plaisantin ne viendra pas te planter une croix au-dessus de la tête.*



## Intelligence artificielle

Salut,  
je voudrais réagir au test de Conflict Zone, page 92. On y découvre une interview d'un certain Christophe Meier, qui dit que « c'est dans l'intelligence artificielle que doit s'intensifier la recherche et pas dans les graphismes ». T'as raison de dire ça Christophe, surtout quand on voit la tranche de ton jeu. Ce type doit vraiment être lingué niveau actualité à un niveau sidéral pour dire des énormités pareilles. Surtout quand on lit le test et qu'on s'aperçoit que son intelligence artificielle est « presque invisible, anti-spectaculaire au possible ». Non, là, c'est trop drôle. Alors je veux bien que l'intelligence artificielle soit parfaite mais franchement, moi, un jeu moche comme Conflict Zone, je n'ai pas envie : je vais voir Grand Control ou Sacrifice. C'est comme un bon plat, s'il est mal présenté, il ne donne pas faim. Je ne ferai pas de comparaison avec une femme, mais c'est pas l'envie qui m'en manque. Je conseillerais à Christophe de jeter un œil sur les captures de Max Payne, Warcraft III, et surtout, Black & White. Alors ? On la ramène encore ?  
Michel

Cher Michel,  
tu as raison ■

Salut,  
non mais c'est quoi ce foutage de gueule, là ? D'abord, vous montez le prix, puis on découvre qu'il y a moins de pages, ensuite, vous virez le jeu complet et enfin, vous nous foutez des pochettes en plastique soi-disant plus esthétiques, et on peut même plus savoir ce qu'il y a dedans avant d'acheter. Faudrait voir à arrêter le oinj de grand matin, parce que là, ça vous fait faire de fameuses conneries !  
Yellot

Hum, bon, écoute mon petit canard, c'est très bien de râler, de ne pas se laisser faire et de critiquer quand ça va pas, mais tu t'adresses pas aux bonnes personnes. Un mag, même de jeux, est lié à des contraintes financières et à des gens qui décident du nombre de pages et de l'emballage en fonction de leur tirelire. Ils nous laissent faire Gen4 comme on l'entend, on est donc parfois obligé de se plier à leurs impératifs : chacun fait donc son boulot et on évite de se chercher des poux, même si, râleurs comme pas deux, on rue parfois dans les brancards. Du coup, même si on n'est pas toujours d'accord, on se retrouve avec un prix qui ne nous plait pas (parce que les affaires sont les affaires), on assiste à la disparition du jeu complet (c'est une histoire compliquée), ou à un nombre de pages un peu trop juste à notre goût (mais heureusement, pas ce mois-ci). Mais on écrit vraiment ce qu'on veut (non, nous ne sommes pas achetés par les éditeurs, non, nous ne sommes pas censurés), et ça, c'est comme la liberté, ça n'a pas de prix. Alors maintenant qu'on a mis les choses au point et que vous savez comment ça se passe, c'est à prendre ou à laisser.

## Vous êtes nombreux à vous plaindre

Foutage de gueule

## HOT LINES

### ■ ACCLAIM

Télex : 31 04 09 57 de 15 à 18h  
du lundi au vendredi  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ ACTIVISION

Télex : 41 04 09 56 de 15 à 18h  
les lundis, mardis, mercredis et vendredis  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)  
Modèle : 305 Activision

### ■ SIERRA/BLIZZARD

Télex : 01 04 04 56 de 20h à 20h  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ CODEMASTERS

Télex : 04 72 55 21 51  
lundi et mercredi de 15 à 18h, samedi de 10h à 12h  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ GRYO

Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ DISNEY

Départ : 01 53 75 10 10

### ■ EA

Télex : 04 72 55 21 51 de 15 à 18h  
du lundi au jeudi et le vendredi de 10 à 18h  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ EIDOS

Télex : 01 53 75 10 10  
du lundi au vendredi de 10 à 18h  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)

### ■ INFOGRADES

Infogrames France / Euro Interactive  
Service consommateurs  
34 rue de la République  
95025 Villeneuve-la-Garenne - France  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)  
Télex : 02 55 15 80 80 (22 lines)  
du lundi au samedi de 10h à 18h et de 18h à 20h  
Modèle : 200 INFOGRADES (22 lines)  
E-mail : support@infogrames.com  
Web : www.fr.infogrames.com

### ■ MICROÛDS

Télex : 01 53 75 10 10  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)  
Modèle : 300 Microûds

### ■ MICROSOFT

Télex : 01 53 75 10 10  
du lundi au vendredi de 10h à 18h et le samedi de 10h à 12h

### ■ TALE 2

Télex : 01 53 75 10 10  
du lundi au vendredi de 10h à 18h  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)  
Modèle : 305 Tale 2

### ■ UBI SOFT

Télex : 01 53 75 10 10  
Fax : 02 59 00 96 45  
du lundi au vendredi 10h00 à 12h00 et 12h00 à 19h00  
Clients : 06 36 60 40 42 (22 lines)  
Modèle : 305 Ubi Soft (22 lines)  
E-mail : hotline@ubisoft.fr

## Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :  
Gen4 PC - Teignard  
261, rue de Paris  
Immeuble Le Mollis  
93556 Montreuil Cedex  
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent même un e-mail à cette adresse : teignard@computec-media.fr

**On vous  
a gâté ce  
mois-ci !**

**+50%**  
de remise

**Gen4**  
PC CD-Rom

L'ABONNEMENT

(420 F PROX EN KIOSQUE)

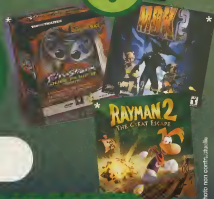


**PAD DUAL POWER  
FORCE FEEDBACK**  
(prix public conseillé 329 F)

**LE JEU MDK 2**  
(prix public conseillé 299 F)

**LE JEU RAYMAN 2**  
(prix public conseillé 249 F)

suit 847 F (prix public conseillé)



**POUR VOUS 599 F** AU LIEU DE 1267 F

**SOIT UNE ÉCONOMIE DE 668 F**

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

**Oui**, je m'abonne à GEN4 PC pour 1 an (12 numéros), au prix exceptionnel de 599 F, avec en plus le GEN4 GAME (GAM), qui me parviendra séparément en Colissimo suivi. (France uniquement)

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement

☐ Pour un abonnement simple sans le GEN4 GAME : 339 F (étranger et DOM-TOM 479 F)

Merci de renvoyer ce coupon  
d'abonnement complété à :

**Gen4**  
PC CD-Rom

Service abonnement  
BP6

59718 Lille Cedex 9  
Tél. 0 825 000 332 (0,99F/min)

Offre valable jusqu'au  
31 août 2001.

**Adresse de réception du magazine**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_ Tél : \_\_\_\_\_

E-mail : \_\_\_\_\_

**CI-joint mon règlement** : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

☐ Carte bancaire numéro : \_\_\_\_\_ expire fin : .../.../...

Date et signature (obligatoire) : \_\_\_\_\_

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.  
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78).

\* photo non contractuelle

B147C



GEN4  
COMICS

12€

# ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

## LE ROI DU DÉSAMORÇAGE



**PERCO, LE DESAMORÇAGE,  
C'EST PAS SON TRUC !**

Join  
Us!

ROMEO HAD  
OLIVIER HAD

ca se passe  
**Comme ça**

kilo tous les mois chez











L'esprit bière  
par **Heineken**

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION